KINGDOM HEARTS II

ULTIMANIA®

アルティマニア

KINGDOM HEARTS II
ULTIMANIA
Edited by Studio BentStuff
Published by SQUARE ENIX



SE-MOOK
SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS II

ULTIMANIA

キングダム ハーツII アルティマニア





『キングダム　ハーツ』のお話

デスティニーアイランドという島に住む仲良し3人組――ソラ、リク、カイリ。
外の世界を夢見る彼らは、手作りのイカダで、島の外へこぎ出そうとしていた。
しかし、そんな矢先に島が闇に飲まれ、3人は別れ別れになってしまう。

闇に飲まれたのは、デスティニーアイランドだけではなかった。
この世界全体が、闇におびやかされつつあったのだ。
ディズニーキャッスルの王様は、いち早く危機を察して、世界を守るための旅に出発。
王様から「"鍵"を持つ者に同行せよ」と命じられたドナルドとグーフィーは、
"鍵"――キーブレードを偶然手に入れていたソラと出会う。
闇の化け物ハートレスを倒し、"鍵穴"を閉じて世界を闇から救えるのは、キーブレードの勇者だけ――
そう聞かされたソラは、ドナルド、グーフィーと一緒に、世界を救う冒険に乗り出す。

一方、ソラの親友のリクは、闇の力で世界を乱すマレフィセントたちの仲間になっていた。
心をなくしたかのように眠るカイリを救いたくて、その方法を闇に求めたのだ。
ソラとのすれちがいを重ね、しだいに心を闇に染めていくリク。
やがて彼は、"闇の探求者"を名乗るアンセムに、身体を乗っ取られてしまう。

マレフィセントたちを利用して闇の扉を開き、"キングダムハーツ"を手に入れる――
それが、「すべての心は闇につながる」と考えるアンセムの目的だった。
闇の扉を開くために、ソラの心に隠れていたカイリの心を奪おうとするアンセム。
それを阻止すべくソラは、みずからの心を解き放ちカイリを救うも、自分はハートレスになってしまう。
そんなソラを救ったのは、カイリの心の力だった。
ソラとカイリは、つながる心の力によって、互いに互いを救ったのだ。

「かならずリクを連れもどし、3人で一緒に島へ帰る」
そうカイリに約束して、アンセムとの最終決戦に挑むソラ。
光を信じるソラの心は、闇を照らす光となって、アンセムの野望を打ち砕く。
だが、アンセムが開いた闇の扉を閉じるには、リクと王様を扉の向こうに残さなければならない。
ふたりにしばしの別れを告げて、ソラは闇の扉を閉じる。
「だいじょうぶさ。光への扉がどこかにある」――王様が残したその言葉を信じて。

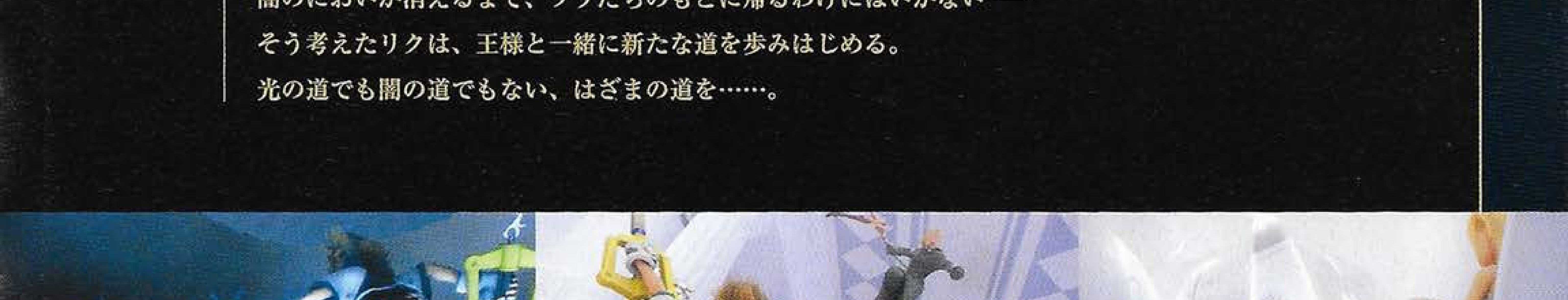
『キングダム ハーツ　チェイン オブ メモリーズ』のお話

SORA's STORY ～ソラの冒険～

闇の扉を閉じたソラ、ドナルド、グーフィーの3人は、
リクと王様にふたたび会うために、あてどない旅をつづけていた。
その途中で3人は、黒コートの男に導かれて、忘却の城を訪れる。
だがそれは、城の主であるⅩⅢ機関の一員、マールーシャのワナだった。
ソラを利用して機関を乗っ取ろうとたくらむマールーシャは、
捕らえた少女ナミネの力を使ってソラの記憶を都合の良いように書きかえ、
ソラを自分たちの言いなりにしようとしていたのだ。
ⅩⅢ機関の術中にハマり、つぎつぎと思い出をなくしていくソラだったが、
ナミネのおかげで真相を知り、機関のたくらみをしりぞける。
しかしそのときすでに、ソラは城に入るまでのことをほとんど忘れてしまっていた。
失われた記憶をもとにもどすためには、
忘却の城で起きたことをすべて――ナミネとのこともすべて忘れなければならない。
それを承知したうえで、ソラはポッドに入り、眠りにつく。
目覚めたあと、ナミネにお礼を言うと約束して……。

RIKU's STORY ～リクの冒険～

闇の世界をさまよううちに、いつしか光と闇のはざまに迷いこんでいたリクは、
謎の男ディズに誘われるようにして忘却の城を訪れる。
リクの身体には、アンセムがもたらした闇の気配が色濃く残っていた。
ⅩⅢ機関のなかでも城の地下に集った者たちは、そんなリクの力に目をつけ、
反逆者マールーシャに対抗するためにリクを利用しようとする。
ⅩⅢ機関の誘いをこばみ、王様に励まされながら、少しずつ前進するリク。
やがて、闇も光も力にする方法を見いだしたリクは、
記憶と引きかえにアンセムを封じようというナミネの提案を断り、
己のなかのアンセムとみずから決着をつける。
しかし、それでもリクのなかの闇は消し去ることができなかった。
闇のにおいが消えるまで、ソラたちのもとに帰るわけにはいかない――
そう考えたリクは、王様と一緒に新たな道を歩みはじめる。
光の道でも闇の道でもない、はざまの道を……。



それから1年――



Monologue

Roxas

俺には、よくわからないんだ。
この世界が、本当に、本物なのか——

みんなの引っ張り役のハイネ、意外と物知りなピンツ、しっかり者のオレット。
いつも夕日が見えるこのトワイライトタウンで、俺たちは毎日楽しくやっていた。
だけど最近、俺のまわりに、ヘンなことばかり起こるんだ。
あちこちに現れる白いヤツ。俺の目にしか映らない人。
そして、毎日のように見るあいつの夢……

誰かが俺を盗もうとしている？
俺の本当の名前って？「心が帰ってくる」って何だ？
俺は自分のことを何も知らない……そんな気がするんだ。
だけど、それを知ったとき、俺は……？

街で出会った不思議な女の子——“ナミネ”の言葉が、頭から離れない。
「君は本当は存在してはいけないの」
教えてくれ、ナミネ。俺は、いったいどうなるんだ……？

Monologue

Sora

リクとカイリと俺と、3人でずっと夢見てきた外の世界。
だけどいまは、カイリの待つもとの世界に帰りたい。リクと一緒に。
あの懐かしい俺たちの島、デスティニーアイランドへ……

あれはもう1年も前のこと、
デスティニーアイランドが闇に飲まれて、3人がばらばらになって。
よくわからないうちに「キーブレードの勇者」って呼ばれて、ハートレスと戦って。
いろんな世界をまわるうちに、いままで気づかなかったことが見えてきた気がする。
あんなにしっかりして見えたリクでも、闇に飲まれちゃうんだってこと。
どんなときでも、カイリが俺をすぐそばで支えてくれていたこと。
大切な人と心がつながっていれば、何も怖くないってこと。
いまの俺にはわかる気がするんだ、全部。

カイリを狙って、リクをあやつった男──“闇の探求者”アンセム。
“キングダムハーツ”を狙ってたアンセムを倒して、世界はもとの姿にもどった。
でも、闇の扉の向こうに残ったリクを連れもどすまで、俺の旅は終わらない。
王様を捜してるドナルドとグーフィーも、それは同じだ。

だから旅をつづけて、王様の手がかりを見つけた……はずなんだけど。
気がつけば俺は、真っ白い部屋のなかで眠ってた。
ずっと一緒だったドナルドもグーフィーも、そしてジミニーも、
眠ってしまったときの事は、何も覚えていないんだって。
“ナミネにお礼を言う”
ジミニーが持ってるメモにはそれしか書いてなかったけど、
ナミネって誰のことだろう？

──でも、考えているヒマなんかない。
強い心の持ち主がハートレスになるときに生まれる者、「ノーバディ」。
そのノーバディを支配している、XIII機関。
新しい敵がもう、俺たちのすぐそばに迫ってる。
だから行くんだ、新しい旅へ。
大切な人と一緒に、島へ帰るために──





WELCOME TO KINGDOM HEARTS II ULTIMANIA!!

キングダム ハーツII　アルティマニア　CONTENTS

前作『KH』の登場から3年9ヵ月。
ファンの誰もが待ちに待った『KH II』がついに発売されました。
プレイした人はそのあまりのボリュームに驚かされたことでしょう。
そんなみなさんに、もう一度驚いていただこうと思います。
736ページという、この特大ボリュームのアルティマニアで。

ソラたち登場キャラクターと、読者のみなさん。
そして、ゲームの開発スタッフ、関係者のかたがた、僕らアルティマニアの制作スタッフ。
すべての人の『KH』世界に対する想いが、
この一冊でさらに深くつながるものと信じています。

スタジオベントスタッフ
山下 章

※本書では『キングダム ハーツ』シリーズの各作品を以下の略号で記しています
KH ……『キングダム ハーツ』
KHFM ……『キングダム ハーツ・ファイナル ミックス＋』
KHCOM ……『キングダム ハーツ チェイン オブ メモリーズ』
KH II ……『キングダム ハーツ II』



『キングダム ハーツII』のここに注目!!

Introduction of KINGDOM HEARTS II ULTIMANIA

新しい要素が満載の『キングダム ハーツII』。そのなかでも、とくに注目度の高いポイントを紹介していこう。

ソラが新しい冒険へ旅立つ！

関連ページ P.169

これまでのシリーズ2作品と同じように、今回の物語もソラが主人公だ。『キングダム ハーツ』(以下『KH』)のラストで別れたリクと王様を捜すため、ソラはドナルドやグーフィーと旅をつづけることになる。いままでに残されてきた謎も、今回の冒険を進めていけば明らかになるだろう。



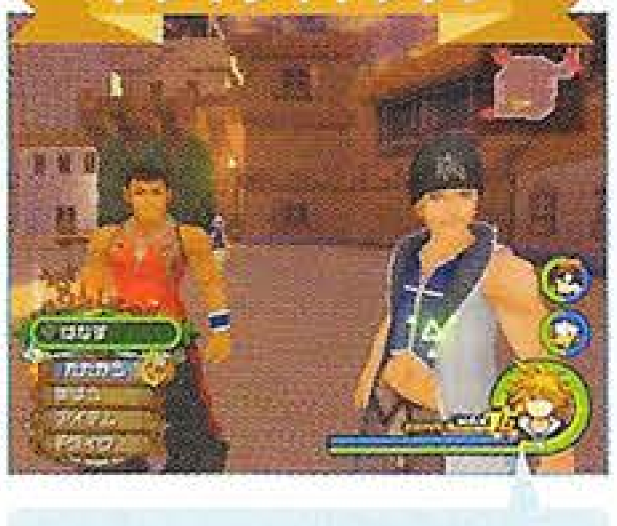


新しいワールド&キャラクターたちが登場！

関連ページ P.11

『キングダム ハーツ』シリーズの特徴のひとつが、ディズニー作品と『ファイナルファンタジー』(以下『FF』)シリーズの夢のコラボレーションだ。今回は、ディズニー作品から『ムーラン』『蒸気船ウィリー』などのワールドが初登場。『FF』シリーズからも、たくさんのキャラクターたちが姿を見せる。

トワイライトタウン



懐かしい『FF』キャラクターたちとも出会える。

ポートロイヤル



実写作品『パイレーツ・オブ・カリビアン』も登場。

スペース・パラノイド



プログラムの世界が舞台の『トロン』がモチーフだ。

タイムレス・リバー



『蒸気船ウィリー』のワールドでは画面がモノクロに。

ザ・ランド・オブ・ドラゴン



アジアンテイストあふれる『ムーラン』のワールド。

とても便利な「リアクションコマンド」！

関連ページ P.115

人や物に近づいたときに三角のマークが表示されたら、△ボタンを押してみよう。すると、そのときの状況に合った「リアクションコマンド」が使える。△ボタンひとつだけでさまざまな行動ができる、とても便利なシステムだ。



⬆話しかけられる人や調べられる物に近づくと三角マークが表示される。



⬆△ボタンを押せば、リアクションコマンドを実行できるのだ。

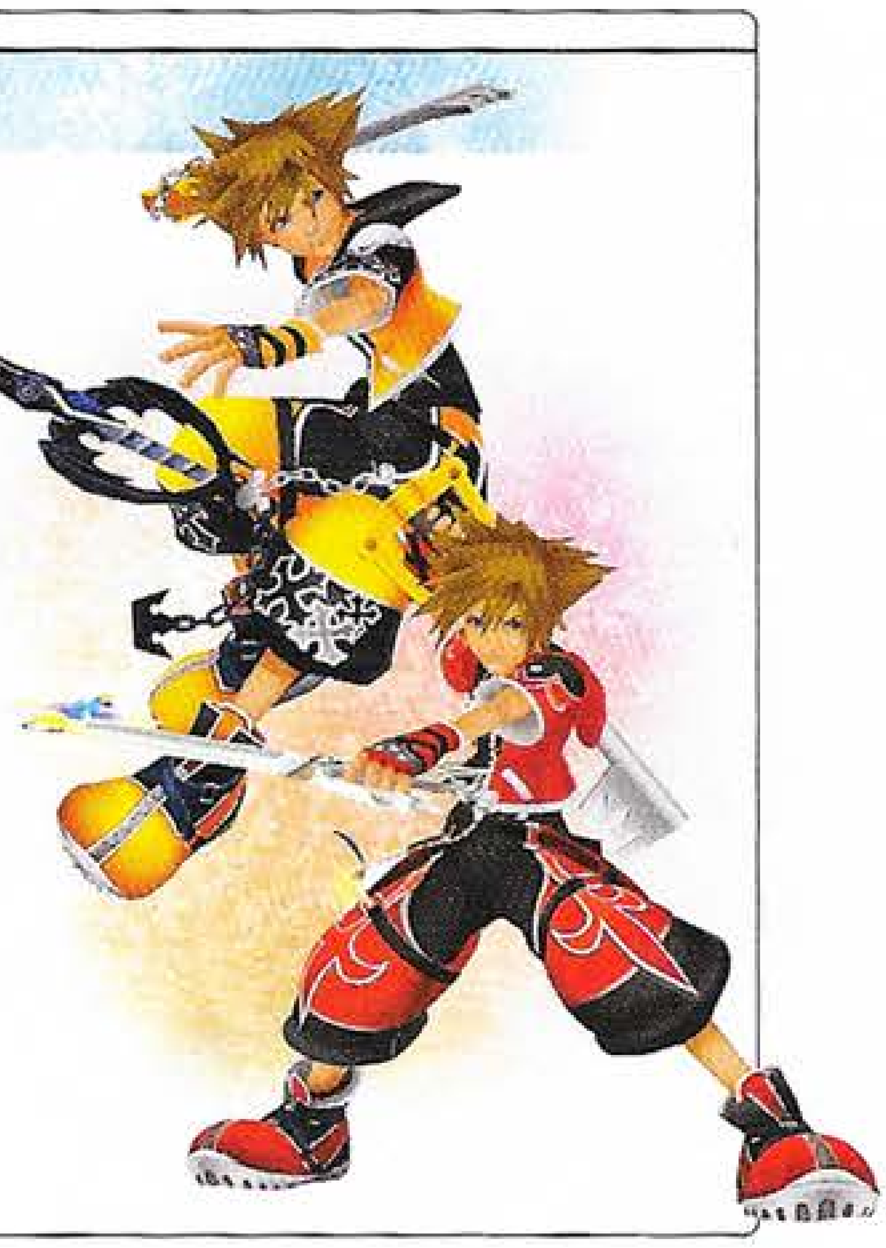
バトルシステムが大きく進化した！

関連ページ P.124

前作とくらべて大幅にパワーアップしているのが、バトルシステムだ。新しい技や魔法が追加されただけでなく、フォームチェンジや連携といった新要素も利用できるようになった。これまで以上に多彩なバトルを楽しもう。

ドライヴ





『ドライヴ』コマンドを使って、ソラのフォーム（衣装）を一時的にチェンジできるようになった。フォームチェンジしているあいだは、戦闘能力がアップしたり、特別な攻撃が使えたりする。

しょうかん



召喚魔法を使うと、キャラクターを呼んでバトルの手助けをしてもらえる。本作では、『チキン・リトル』の主人公であるチキン・リトルや、『リロ アンド スティッチ』に登場するエイリアンのスティッチが呼べるのだ。そのほか、ピーター・パンとジーニーも召喚キャラクターとして登場。



れんけい

一緒に戦っている仲間キャラクターと、力を合わせて特別な技を出すのが『れんけい』コマンドだ。協力してくれる仲間によって出せる攻撃が変わってくるので、いろんなキャラクターと連携してみよう。



リアクションコマンド



バトル中にも、△ボタンでリアクションコマンドを使うチャンスがある。使えるタイミングはかぎられているものの、相手の攻撃を防いだり、スキを突いて反撃したりといった、役に立つものばかりだ。

アイテムにも新要素が追加された！

関連ページ P.138

冒険に欠かせないアイテムにも、いくつかの変更が加わった。たとえば、装備しているアイテムを使うと自動的に装備し直されたり、ショートカットコマンドでアイテムを使ったりできるのだ。また、ほとんどのワールドでショップを利用できるのも、『KH』との大きなちがいと言える。



⬅合成の仕組みも変わり、より多くのアイテムを作れるようになった。

盛りだくさんのミニゲームに挑戦できる！

関連ページ P.439

冒険の途中に楽しめるミニゲームは、全部で20種類以上も用意されている。とくに今作は、スケボーを使ったミニゲームをさまざまなワールドで楽しめるのが特徴だ。ほとんどのミニゲームは、スコアなどがジミニーメモに書きとめられるので、好記録を残せるように挑戦してみよう。

ポスターはり



あちこちの壁に短時間でポスターを貼っていく。

SBフリースタイル



スケボーに乗って華麗なアクションをキメよう。



プーとジャンプ



プーと一緒に、風船を使ってジャンプをくり返す。

ストラグルバトル



相手と1対1で戦って、持っているボールを奪い合う。



『グミシップ』がさらにパワーアップ！

関連ページ P.505

ワールドとワールドのあいだを移動するときにプレイする、グミシップによるシューティングゲームは、今回もボリューム満点。しかも、『キングダム ハーツ ーファイナル ミックスー』と同じように、一度クリアした場所に再挑戦すると、新たなミッションへ挑むことができるのだ。



⬅最終的には、全部で27のミッションにチャレンジできるようになる。



➡グミシップの組み立ては、以前とくらべて自由度が大きく上がった。

CHAPTER 1

KINGDOM HEARTS II ULTIMANIA

キャラクター
CHARACTER

世界を駆けめぐる
キーブレードの勇者

ソラ Sora



心の強い者だけが持てる伝説の剣「キーブレード」に選ばれた、15歳の少年。1年前、住んでいる世界デスティニーアイランドが闇に飲まれたのをきっかけに冒険をはじめ、大いなる闇から世界を救った。やや単純すぎるきらいはあるが、大切な友だちとの絆と、「どんなに深い闇の奥にも光がある」と信じる心によって、道を切り開いていく。

今回の物語がはじまった時点では、忘却の城における冒険で失った記憶を取りもどすため、ポッドのなかで眠りについていた。世界の平和を乱すものたちを倒しながら、行方不明の親友リクを見つけ出し、彼と一緒に幼なじみのカイリが待つ故郷へ帰ろうとしている。



⬅世間知らずだが、心のつながりがどんなに大切かは、誰よりも深く理解している。





コレに注目!



約束のお守り

ソラは、星型をしたお守りを、いつも大切に持っている。これは、『KH』で世界を救う最後の戦いに向かうときにカイリがくれた、彼女お手製のもの。「どんなに離れても、ソラ、リク、カイリの3人が一緒の場所にもどれるように」という願いがこめられているのだ。



⬆サラサ貝をつなぎ合わせたお守り。キーブレードにつけると、カイリの想いの力が武器に反映される。

POINT 1
新たなる旅立ち

1年前、あちこちの世界の鍵穴を閉じて、闇の力の侵入を防いだソラ。今回は、世界をつなぐゲートの鍵穴を開いて新たな旅に出る。ハートレスやノーバディから世界を守り、今度こそ親友リクを連れて故郷へ帰るために。



⬆世界は平和にはほど遠く、リクの手がかりも見つからない——ソラの旅が終わる日はまだまだ先だ。

イェン・シッド
「キーブレードに選ばれし少年よ。
そなたが光の扉を開くカギだ」



ソラ「じゃあ、行こう。
また3人で旅の続きだ」

POINT 2
勇者として戦う果てに

闇の扉を閉じても相変わらずハートレスが人々を困らせていると知ったソラは、積極的にハートレスを倒していく。それこそがキーブレードの勇者としての使命であり、世界を平和にする行動だと信じていたのだが？



⬆ハートレスを倒すソラを黙って見守るXIII機関。やがてその真意に気づいたソラは……。

アクセル「おまえはXIII機関に
利用されてるんだよ」



ソラ「俺たちがやってきたことは、
無意味だったのかもしれない——」

POINT 3
別の名前で呼ばれて

ソラの前に現れるXIII機関のメンバーは、はじめて会うはずのソラを見てなぜか懐かしそうにしたり、ソラを別の名前で呼んだりする。その名前とは「ロクサス」。ソラとXIII機関、そしてロクサスとの関係は……？



⬆聞いたことのない名前で何度も呼ばれて、混乱するソラ。自分の知らない自分がいる？

デミックス「ロクサス、帰ってこいよ！」



ソラ「なあ、どうしてみんな俺を
ロクサスって呼ぶんだ？」

自分自身の存在に悩む少年

ロクサス Roxas



トワイライトタウンに住む、スケートボードが得意な少年。目立つタイプではないものの、自然と人をひきつける魅力を持ち、街のみんなから好かれている。同じ年代の子どもたちのなかでも、ハイネ、ピンツ、オレットの3人とはとりわけ仲が良い。

夏休みも残すところ数日となったころ、出会ったこともないはずの少年――ソラと、その仲間たちが冒険する様子を、夢で断片的に見るようになった。さらに、自分にしか見えない存在と出会うなど奇妙なことが立てつづけに起こり、"この街にいる自分"の存在に少しずつ疑問を覚えていく。



←奇妙な出来事を体験するうち、自分にキーブレードをあやつる力があることに気づく。





コレに注目!



思い出の写真

街の隠れた人気者であるロクサスは、いろいろな住人と記念撮影をしている。ハイネたち3人や仲良しの店の主人、そしてサイファー……彼らと撮ったひとつひとつの写真が、ロクサスと街の人との大切な思い出だ。だが、この写真がある日、奇妙な事件を生む。



↑幽霊屋敷の前で4人で撮った写真は、ロクサスたちみんなの宝物だったが……?

POINT 1

揺らいでいく日常

ロクサスはハイネたち3人といつも一緒。ときにサイファーたちと衝突することはあっても、それなりに楽しくやってきた。しかし、奇妙な夢を見はじめたころから、平和だったはずの日常は少しずつ揺らぎはじめる。



⬆自分たちが一緒にいられる日がいつまでつづくのか――漠然とした不安は仲間たちも感じている。

ハイネ「泥棒騒ぎの頃から、
ロクサスもこの街も――
なんだか変だよな？」



ロクサス「俺が知りたいのは――
俺がこれからどうなるのかってこと」

ナミネ「君とソラは繋がっているの。
そして、ソラが完全に元のソラに戻るためには、
あなたが必要なの」



ロクサス「ナミネ？
俺、どうなってるんだ？」

POINT 2

少女ナミネとの出会い

街じゅうの時間が止まったなかで、ロクサスの前に現れた少女、ナミネ。彼女と出会って以来、ロクサスの意識はしばしば奇妙な空間へ飛び、それと同時に、彼のなかに眠る本当の力も、しだいに目覚めていく。



⬆ロクサスに向かって必死に何かを伝えようとするナミネ。再会の約束は果たされるのか……？

POINT 3

よみがえる“本当の自分”

自分の居場所がなくなるような事件がつぎつぎと起こる一方で、ロクサスのなかの何かがよみがえっていく。仲間と一緒にさまざまな世界を旅していた記憶。そして、ある集団の一員として活動していたころの記憶が……。



⬆屋敷の地下のコンピューターに近づいたとき、ロクサスの記憶は完全によみがえる。

黒いコートの男「ソラを感じているか？」
アクセル「生まれ変わったら会おうぜ」



ロクサス「誰に言ってるんだ？
俺が――ソラか？」

強気な態度でソラを励ます

ドナルドダック Donald Duck

ソラと一緒に冒険している、腕ききの魔法使い。何かとアツくなりやすく、先陣を切って敵に向かっていく。ディズニーキャッスルの王宮に仕えており、いなくなった王様を捜して旅に出た。ソラの仲間になったのは王様の命令に従ってのことだったが、いまではソラを心から大切に思っており、彼のピンチにはいつでも駆けつける覚悟でいる。忘却の城でソラともども記憶をなくし、それを取りもどすため、ポッドのなかで眠りについていた。





←親友でもある王様のことを深く慕っており、ソラの無礼を注意することもしばしば。

POINT

お調子者ドナルド

ちょっと欲ばりでイタズラ好きなドナルドは、冒険中に魔が差して仲間にたしなめられることが多い。宝石に目がくらんだり、タイムレス・リバーの秘密を試そうとしたり……。それでいて偉い人の前では、さも自分がふたりを注意していたかのようにふるまう。だが、その調子の良さもまたドナルドの魅力なのだ。



コレに注目！



杖

大魔法使いマーリンの弟子であるドナルドは、強力な魔法でソラの戦いを助けてくれる。その魔法に欠かせないのが、ドナルド専用の武器である杖。今作には、全部で12種類ものバリエーション豊かな杖が登場する。



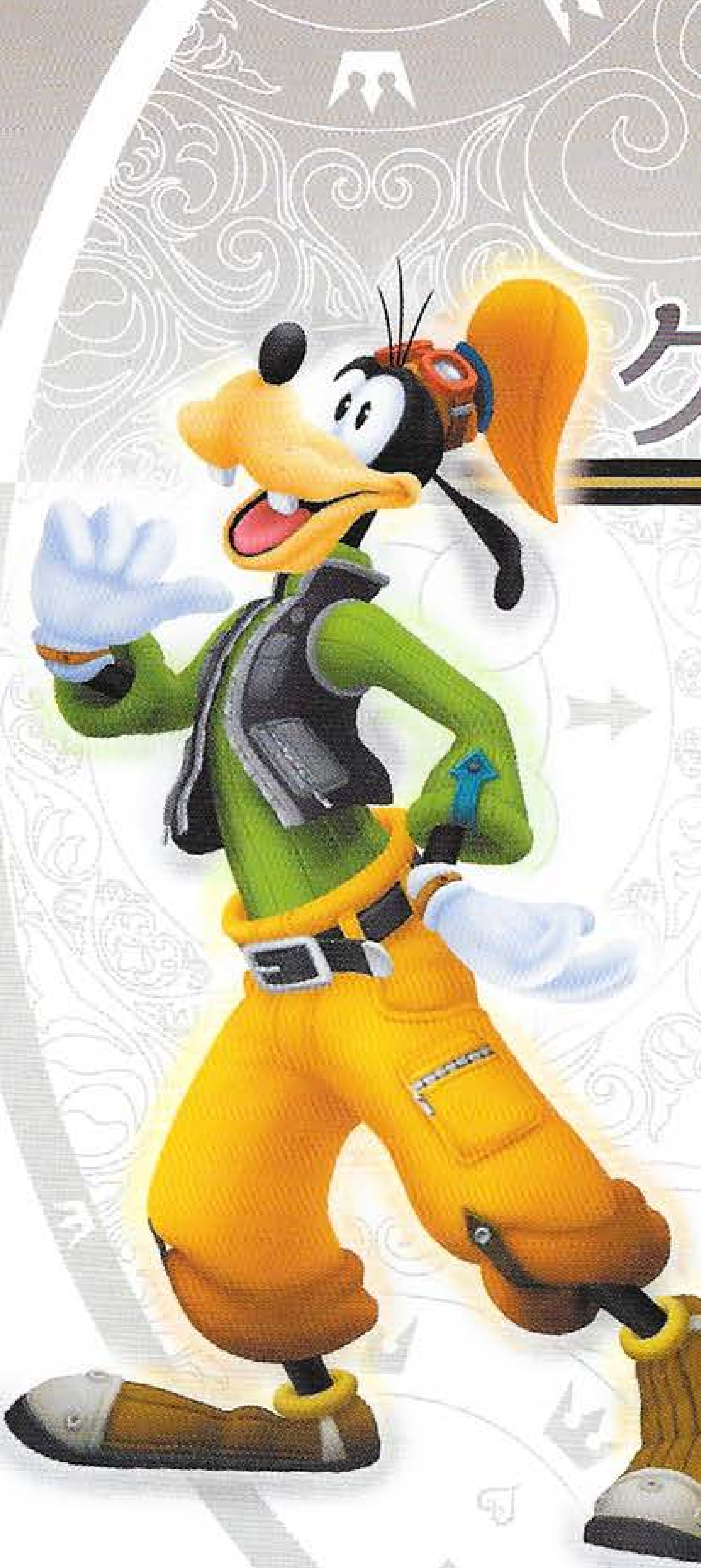
↑先端が、『FF』シリーズでおなじみの黒魔道士の頭の形をしている、初期装備のまどうしの杖。



↑以前も登場したセイヴザクイーンは、今作の"キングダムハーツ"をデザインしたものになった。

おおらかなまなざしでソラを見守る

グーフィー Goofy



いつもみんなをなごませる、ディズニーキャッスルの王宮騎士隊長。ソラ、ドナルドとともに旅をつづけており、今作の物語がはじまった時点では、忘却の城でなくした記憶を取りもどすため、ポッドのなかで眠っていた。王様を捜し出すのが旅の第一の目的だが、長い冒険を通じて友情を築いたソラのためなら、寄り道をしてもいいと思っている。のんびり屋で、話しかたはおっとりしているものの、物事の核心を突いた発言が多い。



➡身も心も打たれ強いのがグーフィーの長所だが、そんな彼にもピンチが訪れる……？

コレに注目!

盾

人を傷つける武器のかわりに盾を装備していることは、グーフィーの平和主義の現れ。とはいえ、悪者たちが相手なら、グーフィーも容赦しない。盾をたくみに攻撃に使うあたり、さすがは騎士隊長をつとめるだけある？



⬆初期装備の盾は、いかにもディズニーキャッスルの騎士らしく、王様の顔をかたどったもの。



⬆『KH』でグーフィーの最強武器だったセイヴザキングは、翼がついた神々しいデザインに。

POINT

じつはしっかり者？

今作のグーフィーは、優しい言葉で場をなごませるだけでなく、これまでになくしっかりしたところを見せる。話が入り組んできたときに、無意識のうちに要点をまとめたことを言うのだ。男装したムーランが女の子だと真っ先に見抜くのもグーフィーだし、じつはソラたち3人のなかで一番スルドイのかも。



旅のメモなら彼におまかせ！

ジミニー・クリケット Jiminy Cricket



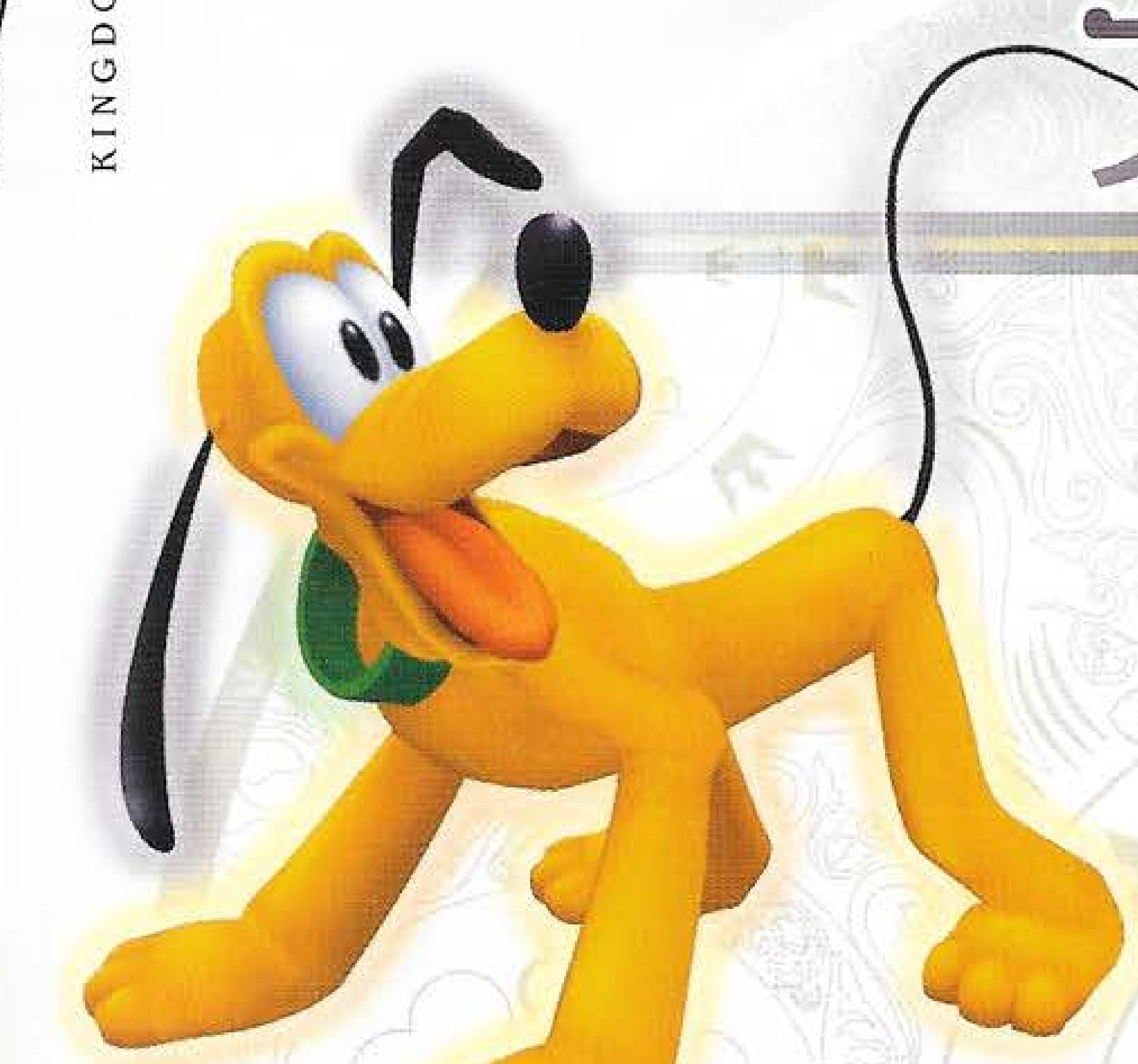
ソラたちの旅の一部始終を記録している、コオロギの紳士。木彫り人形のピノキオの"良心"でもある。『キングダム ハーツ』の物語では、住んでいる世界が消えてディズニーキャッスルに逃げこんださい、几帳面でしっかりした性格をミニー王妃に見こまれ、記録係としてドナルドとグーフィーに同行することになった。ドナルドたちがソラと出会ってからは、ソラの冒険を「ジミニーメモ」として残すことに熱意を傾けている。



←忘却の城で眠りにつく前に、世話になったナミネのことを書きとめたが、本人はそれを覚えていない。

鼻を頼りに旅する忠犬

プルート Pluto



王様がかわいがっているイヌ。とぼけた外見に似合わず鼻がきき、大事なものや信用できる人物を一発でかぎ当てる。1年前、ドナルドとグーフィーの旅についていき、キーブレードの持ち主であるソラを、ドナルドたちよりも先に発見。その後は行方不明だったが、闇の扉を閉じたソラたちの前に、王様から預かった手紙をくわえて現れ、ソラたちを新たな冒険へと導いた。今回も、ソラたちの知らないところで重要な何かを見つけ出す？



←闇の世界にいる王様から手紙を受け取っていたプルート。今回も独自の道を切り開いて新たな世界へ……。

世界のために戦うもうひとりの勇者

王様 King Mickey



ディズニーキャッスルの王であり、この世界すべてを見守っている偉大な人物。ソラと同じくキーブレードを持つ光の勇者で、1年前、世界を覆いつつある闇の気配に気づいて旅立った。闇の扉を閉じるためには光の世界と闇の世界の両方からキーブレードを使う必要があると知り、闇の世界へ。ソラと一緒に闇の扉に鍵をかけて世界を救い、自身は闇の扉の内側にとどまる。同じく闇の世界に残ったリクと一緒に行動していたはずだが……？



⬆XIII機関の動きに注意を払いながら、ひとりで何かを探っている様子。

ソラ
ロクサス
ドナルド
グーフィー
ジミニー
プルート
王様
マレフィセント
ピート
カイリ
ナミネ
ディズ
XIII機関
賢者アンセム
リク
ULTIMANIAへの手引き

コレに注目!

王様のキーブレード



ソラが持っているキーブレードはソラたちが住む世界——光の世界のキーブレードだが、現在王様が手にしているのは、闇の世界のキーブレード。これを手に入れるために王様は、恐ろしい化け物のうごめく闇の世界を、たったひとりで冒険したのだ。



⬆ソラが持つもっとも基本的なキーブレード「キングダムチェーン」と、色づかいが逆になっている。

POINT

忘却の城を出たあとは？

闇の扉を閉じてソラたちと別れたあと、王様は、忘却の城に迷いこんだリクを助けるために、自身も城を訪れた。そこで謎の人物ディズと会ったのち、リクとふたりでXIII機関と同じ黒コートをまとい、ともに旅立った……はずだが、王様は現在ひとりで行動しているようだ。いったい、何があったのだろう？



闇の軍勢のリーダー、ここに復活

マレフィセント Maleficent



とてつもない魔力を誇る悪の女王。闇の力やハートレスをあやつることもできる。『KH』では、さまざまな世界の悪者たちに働きかけて闇の軍勢を組織し、"キングダムハーツ"の力を得て世界を征服しようとした。ソラとの戦いに敗れ、みずからの闇に飲まれて滅びたはずだったが、わずかに残った魔力をもとに、1年の時を経て復活。ピートを新たに味方につけ、ソラたちに仕返ししながら今度こそ世界を自分のものにするべく動き出す。



⬆ソラたちに敗れたときにいったんすべてを失ったためか、今回のマレフィセントは、いろいろな場所やものを手に入れようとする。

POINT

闇の女王の複雑な立場

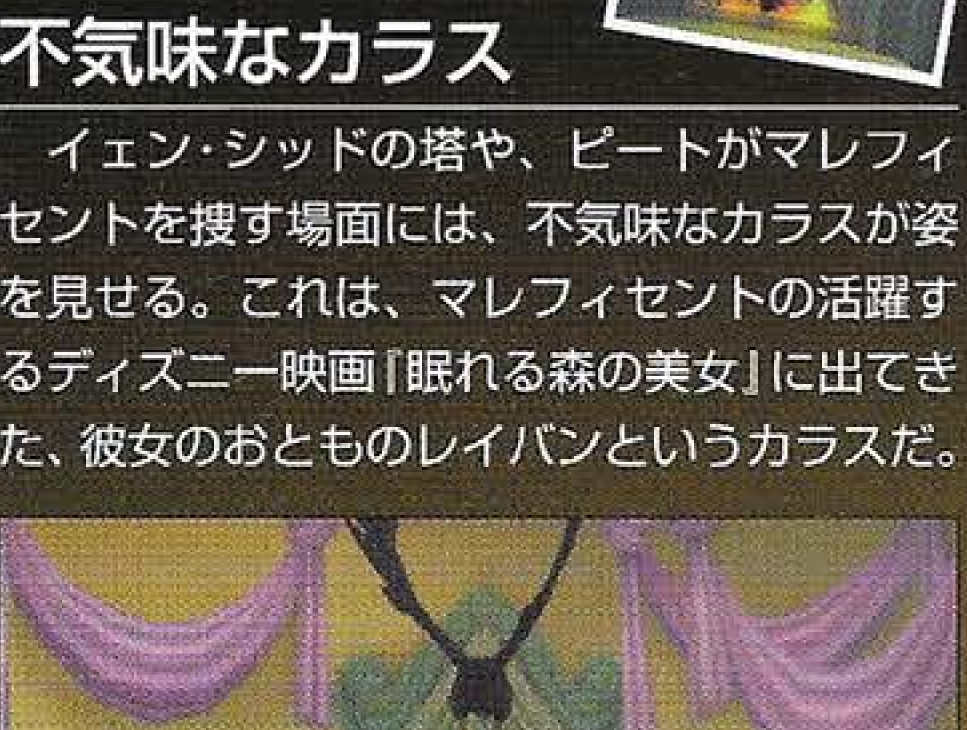
1年前に世界征服の野望をソラたちにツブされたマレフィセントは、その仕返しのために、あちこちでジャマをしてくる。もっとも、以前のように完全な敵として立ちはだかるわけではない。XIII機関やノーバディをいまいましく思っているのは彼女も同じであり、ときにはソラたちと利害が一致することも。



コレに注目！

不気味なカラス

イェン・シッドの塔や、ピートがマレフィセントを捜す場面には、不気味なカラスが姿を見せる。これは、マレフィセントの活躍するディズニー映画『眠れる森の美女』に出てきた、彼女のおとものレイバンというカラスだ。



⬆3人の妖精の前にマレフィセントを連れてきたのは、もともと同じ世界にいた妖精たちの記憶を使い、マレフィセントを復活させようとしたため？

王様の宿命のライバル？

ピート Pete

CHAPTER 1



ことあるごとに王様に対抗意識を燃やす乱暴者。ディズニーキャッスルで悪さばかりしており、その行ないにはドナルドやグーフィーも手を焼いていた。おしおきのために異空間の牢獄に閉じこめられていたものの、マレフィセントの手引きにより脱走。助けられた恩を返すべく彼女に協力し、ハートレスをひきいて世界征服に乗り出す。ふだんは自信たっぷりで偉そうにしているが、マレフィセントの前では頭が上がらない。



⬆マレフィセントの助けを得て脱走したあとは、ハートレスを集めるために世界をまわっていたので、彼女がソラたちに倒されたことは知らなかった。

POINT

ピートだって変身！

訪れる世界に合わせて外見を変えるのはソラたちだけではない。ピートも、プライド・ランドではライオンの姿に変身するのだ。



⬆ライオンになったピートの勇姿。もっとも、四つ足で歩くのには苦労している様子。

原作では？

登場作品：『蒸気船ウィリー』ほか

ミッキーマウスの好敵手としておなじみのピート。スクリーンデビューはミッキーよりも早いが、『蒸気船ウィリー』で一緒に活躍して以来、ミッキーやその友人のライバル的な立場でひんぱんに登場するようになった。「短気で乱暴だが憎めない悪役」という役どころは、ゲーム中にもしっかり活きている。



⬆怒りっぽくて単純なピートは、ひょうひょうとしたミッキーとは対照的なキャラクター。

強い心を持つ、ソラの"光"

カイリ Kairi



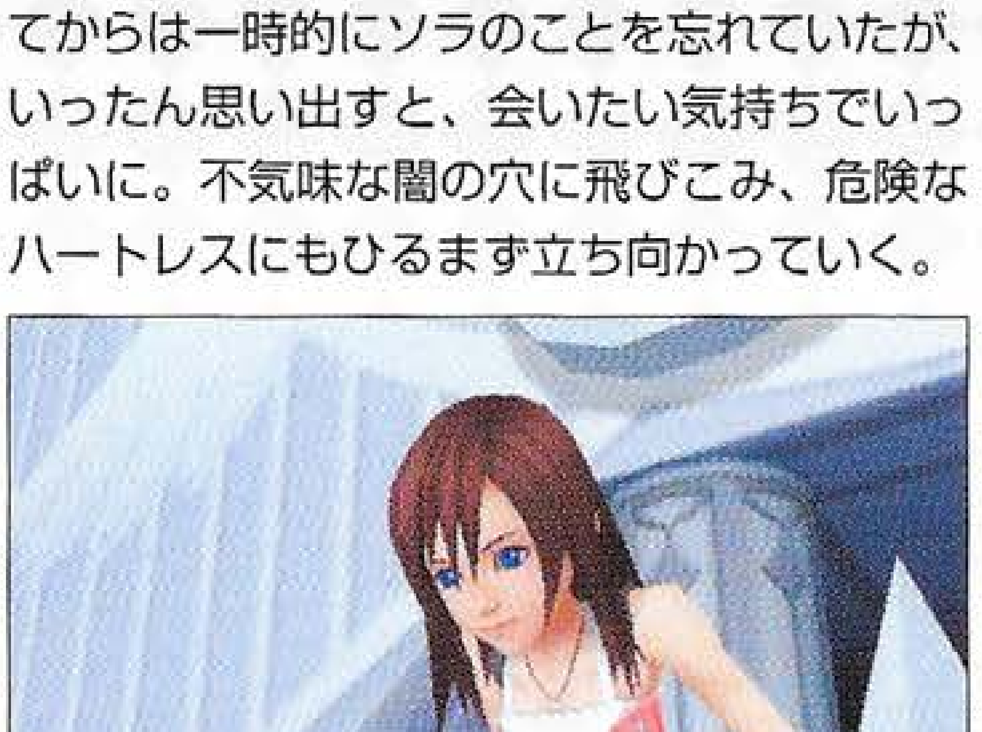
ソラの幼なじみである15歳の少女で、闇の扉を開く力を持つ「セブンプリンセス」のひとり。ホロウバスティオン出身だが、幼いころデスティニーアイランドにやってきて、ソラやリクとともに成長した。どんなときも希望を忘れない強い心を持っており、ソラとリクにとって光のような存在。1年前、リクを捜しに出ようとするソラに、かならず帰るよう想いをこめたお守りを渡し、デスティニーアイランドにもどってきた。以来、ソラとリクの帰りを待ちつづけている。



POINT

待つだけではないプリンセス

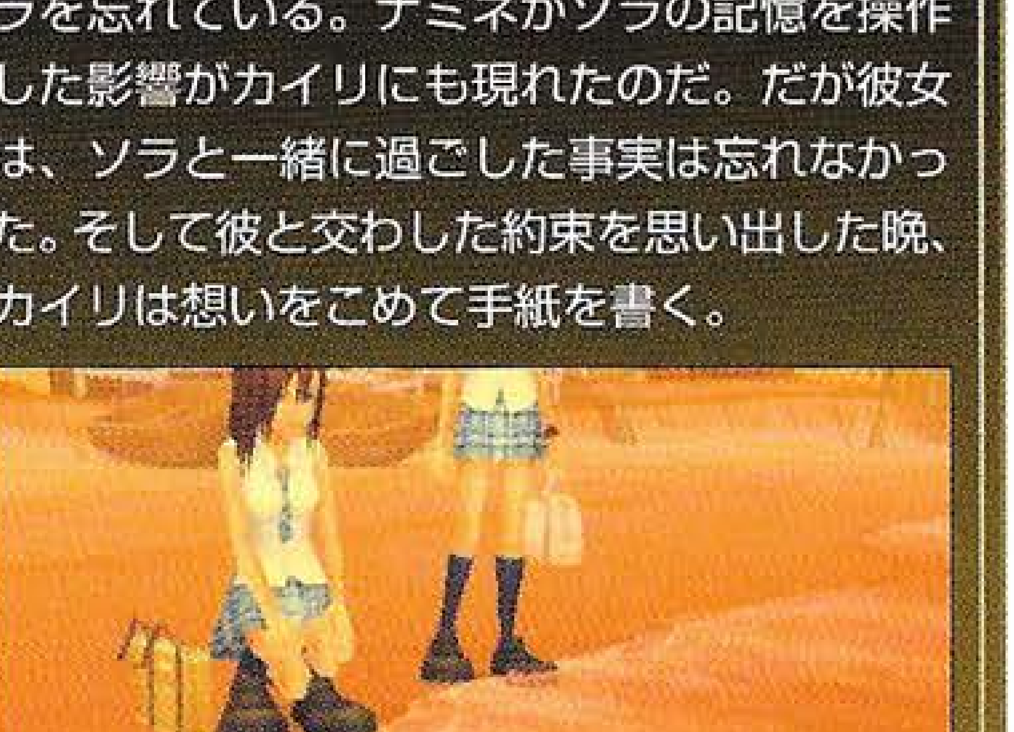
カイリは、ただ待っているだけ、守られるだけの少女ではない。1年前は、ソラの心のなかで彼の冒険を応援しつづけた。島に帰ってからは一時的にソラのことを忘れていたが、いったん思い出すと、会いたい気持ちでいっぱいに。不気味な闇の穴に飛びこみ、危険なハートレスにもひるまず立ち向かっていく。



コレに注目！

ビンに入れた手紙

今作の物語がはじまったとき、カイリはソラを忘れている。ナミネがソラの記憶を操作した影響がカイリにも現れたのだ。だが彼女は、ソラと一緒に過ごした事実は忘れなかった。そして彼と交わした約束を思い出した晩、カイリは想いをこめて手紙を書く。



⬆名前の思い出せない"誰か"――ソラに向けた手紙を、ビンに入れて海に流すカイリ。



運命にあらがう、はかない“影”

ナミネ Naminé

どこかカイリに似た雰囲気を持つ、スケッチが得意な少女。XIII機関の手で忘却の城にとらわれ、城主マールーシャに従わされていた。ソラやソラにつながる者の記憶をあやつることができるが、なぜそのような力があるのかは自分でもわかっていない。1年前マールーシャの命令でソラの記憶を書きかえてしまい、それをもとにもどすためにソラを眠りにつかせた。XIII機関から解放されたいまは謎の男ディズに協力しているものの、彼の意向に反してロクサスに近づく。



コレに注目！



スケッチブック

気がついたときにはひとりぼっちで、すぐにXIII機関の道具にされたナミネにとって、スケッチブックに絵を描くことは唯一のなぐさめだった。己の孤独を埋めるように、彼女は想いをこめて絵を描きつづける。ソラやリク、そしてロクサスの冒険の断片を……。



⬆ソラたちの冒険の一場面が描かれているが、その場にいなかったナミネがなぜ知っている？

POINT

ロクサスとの触れ合い

君に会っておきたかったの——そう言ってロクサスの前に現れたナミネは、ロクサスにキーブレードで戦うことを教え、めざめの園で彼を導き、衝撃的な真実を教える。それは、ロクサスの素性に親近感を覚えたからだろうか。それとも、かつて約束を交わした“もうひとりのロクサス”への想いからか？



敵か味方か？　得体の知れない人物

ディズ Diz



赤い包帯で顔を隠し、赤いマントをはおった奇妙な男。光でも闇でもない独特のにおいを放ち、XIII機関やアンセムのことについてくわしい。1年前、忘却の城でリクに「光と闇のはざま」の立場を教え、遠まわしな方法で彼に助言を与えた。現在は黒いコートの人物やナミネと組み、ロクサスの行動を監視している。王様と会ったことがあるようだが、その正体や過去は謎に包まれており、リクやロクサスに近づいた目的も不明。本人は"復讐"のために行動していると語るが……？



⬆ロクサスの前に現れたかと思うと、謎めいた言葉を残し、立ちどころに姿を消してしまう。

POINT

"復讐"への暗い情熱

以前の助言者のような立場とは打って変わって、今作のディズは冷徹な雰囲気を持つ。機関の服を着た男と密談を交わし、ロクサスの気持ちを追いつめ、用済みとあらばナミネを"始末"するのもためらわない。現在の立場に自分を追いやった者たちへの復讐心が、ディズを非情な行動へと駆り立てるのだ。



コレに注目！



コンピューター

物語がはじまった時点で、ディズは、とある場所のコンピュータールームにいる。モニターを通してロクサスを監視しているほか、過去にもコンピューターを使ってロクサスに何かをしていたようだ。これらはディズの"復讐"とどのような関係があるのか……。



⬆コンピューターのモニターには、ソラらしき人物のデータが映し出されているのが見える。

XIII機関

特別に強い力を持つ13人のノーバディで構成される集団。完全な存在になるために"キングダムハーツ"を得ようとしており、ほかのノーバディを使って各地で暗躍する。ソラたちの前に現れるのもそのためなのか、それとも別の目的があってのことか?



※✓マークがついているメンバーは『KHCOM』で消滅している

Organization XIII

NO. I ゼムナス

Xemnas

●属性:無　●武器:エアリアルブレード
●配下ノーバディ:ソーサラー



XIII機関のリーダー。圧倒的な力を誇り、XIII機関のメンバー全員から恐れうやまわれている。状況にまったく動じない一方で、大げさになげき悲しむ様子を見せたりもするが、それは相手の精神に揺さぶりをかけるために計算づくで行なっていること。ある思惑を胸に、ソラとハートレスの戦いを見守っている。



⬅かもし出す雰囲気や容姿は、どことなく『KH』のアンセムを思わせる。



➡両手にかまえた光り輝く剣による攻撃には『KHFM』で見覚えが?

「キーブレード。まったく素晴らしい。問題はその使い手だな」

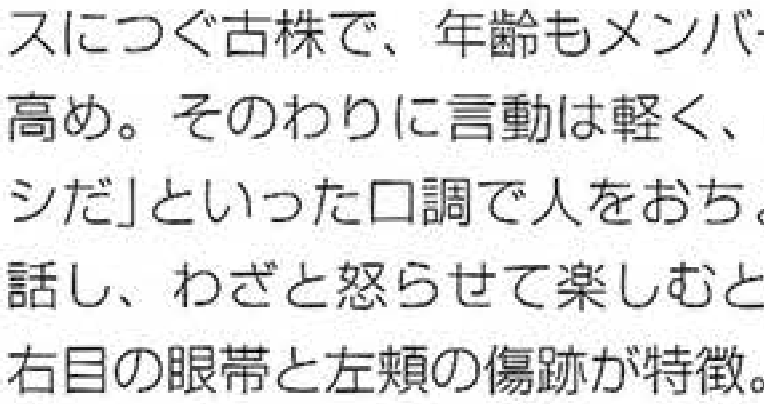
Organization XIII　魔弾の射手

NO. II　シグバール
Xigbar

●属性：空間　●武器：ガンアロー
●配下ノーバディ：スナイパー



細身で引きしまった身体つきをした、すご腕のガンナー。XIII機関ではリーダーのゼムナスにつぐ古株で、年齢もメンバーのなかでは高め。そのわりに言動は軽く、「〜ってハナシだ」といった口調で人をおちょくるように話し、わざと怒らせて楽しむところがある。右目の眼帯と左頬の傷跡が特徴。



➡リクの手がかりを求めて必死なソラに対して、この言いよう。



➡ソラを完全に子どもあつかい。ソラとほかの誰かを重ねる発言もする。

「おまえたちの相手がどれほど手強いか、思い出させてやろうじゃないかってハナシ」

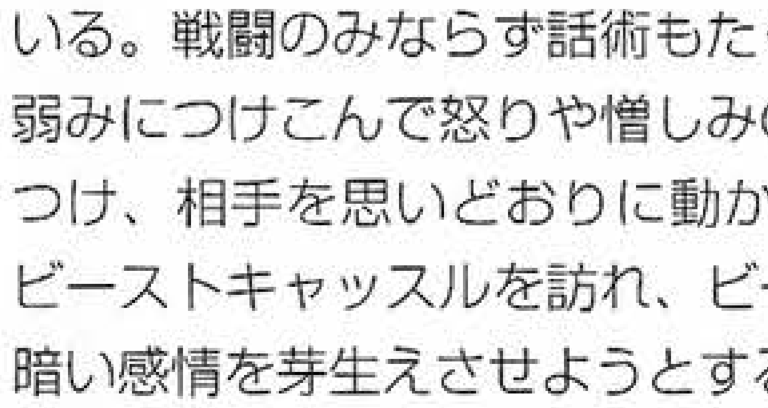
Organization XIII　旋風の六槍

NO. III　ザルディン
Xaldin

●属性：風　●武器：ランス
●配下ノーバディ：ドラグーン



6本もの長槍と風の力を自在に使いこなす武人。黒く長い髪を、独特な形に編みこんでいる。戦闘のみならず話術もたくみで、人の弱みにつけこんで怒りや憎しみの感情に火をつけ、相手を思いどおりに動かしてしまう。ビーストキャッスルを訪れ、ビーストの心に暗い感情を芽生えさせようとする。



➡ビーストをたきつけて、彼の愛する者を憎むように仕向けていた。



➡XIII機関の目的の核心に迫る発言をしたのち、実力行使に出る。

「誰も信用するな。そして怒れ！怒りだけがおまえを強くするのだ」

Organization XIII いてつく学究

NO. IV ヴィクセン
Vexen

●属性：氷　●武器：シールド
●配下ノーバディ：—



忘却の城の地下にいた、研究者タイプの機関員。データ集めと実験を何よりも好む。古参メンバーであることを誇りとし、新参者のマールーシャが幅を利かせることに不満を覚えていた。ゼクシオンに背を押されてマールーシャに対抗しようとしたが、最後は機関の機密をもらした罪でアクセルに始末される。



⬅リクに興味を覚え、彼と戦って得たデータからレプリカを作り上げる。



➡「トワイライトタウンにソラの裏の記憶が眠る」と語った直後に消された。

「マールーシャがソラを手に入れるなら、こちらはリクを手中におさめればよいのだ」

Organization XIII 静かなる豪傑

NO. V レクセウス
Lexaeus

●属性：土　●武器：アックスソード
●配下ノーバディ：—



忘却の城の地下部分にいた者のひとりで、筋骨隆々とした大男。必要なことしか口にせず、行動ですべてを示そうとする。ゼクシオンやヴィクセンとのつき合いは古く、態度には出さぬまでもマールーシャをこころよく思っていなかった。マールーシャに対抗するためリクを味方にしようとし、返り討ちにあう。



⬅古なじみのゼクシオンたちとともに、マールーシャへの対抗策を練る。



➡強い闇の力を抱えるリクを、力ずくで仲間に加えようとした。

「闇におびえる弱い心の持ち主にこのレクセウスは倒せない」

Organization XIII 影歩む策士

NO. VI ゼクシオン

Zexion

●属性：— ●武器：—
●配下ノーバディ：—



ヴィクセンやレクセウスとともに、忘却の城の地下を担当していた青年。武器はとくに持たず、幻覚を見せる能力と知略によって、己の手を汚さずに敵を葬り去る。反逆者マールーシャに対抗するべくリクを手に入れようと考え、ヴィクセンたちを動かすが失敗。自身も重傷を負い、アクセルに引導を渡された。



⬅昔から機関にいた6人のなかでは最年少で、そのせいか態度はていねい。



➡ソラの姿に化け、リクの負い目につけこんで自滅に追いこもうとした。

「僕のやり方は違いますよ」

Organization XIII 月に舞う魔人

NO. VII サイクス

Saix

●属性：月 ●武器：クレイモア
●配下ノーバディ：バーサーカー



額に×の形の傷を負った、冷静沈着な大剣使い。機関に最初からいるわけではないものの、ゼムナスからの信頼はあつく、彼の参謀のような立場についている。ほかのメンバーたちほどには喜怒哀楽の表情を見せず、その点では本来のノーバディの姿に近いが、ときおり狂気じみたものをかいま見せることも。



⬅まるで自分たちはソラの味方であるかのようなことを言うが……？



➡機関のメンバーのなかでも、心を求める気持ちがとくに強い様子。

「俺に心があれば大笑いしているところだ」

Organization XIII おどる火の風

NO. VIII アクセル
Axel

●属性：炎 ●武器：チャクラム
●配下ノーバディ：アサシン



道化師のようなおどけた言動に真意を隠す、得体の知れない人物。機関の意向よりも、己の目的を優先して動く。忘却の城ではうまく立ちまわりつづけ、城のメンバーでただひとり生き残った。機関の命令でロクサスの前に現れたのち、個人的な理由により単独行動に走る。「記憶したか？」と言い足すのがログセ。



←とある理由からソラに興味を抱き、忘却の城では助言することもあった。



➡ロクサスの前に現れ、彼に何かを思い出させようとするが……。

「何か**夢**があるなら、まず**行動**。
人生の基本ルールだ。**記憶**したか？」

Organization XIII 夜想のしらべ

NO. IX デミックス
Demyx

●属性：水 ●武器：シタール
●配下ノーバディ：ダンサー



とんでもなくノリの軽い男だが、これでもXIII機関のひとり。「シタール」というギターに似た楽器をかき鳴らして、水の力を自在にあやつる。ソラの"本性"を引き出せという指示を受けているものの、本人はあまり乗り気ではない。緊張感に欠け、子どもっぽいところが目立つ、どこか憎めない人物。



←命令が書かれているメモを、やる気がなさそうに読み上げる。



➡表情がくるくる変わるその様子は、とても心がない者には見えない。

「やっぱり**俺**、
向いてないよ、こういうの」

Organization XIII 運命を賭す者

NO. X ルクソード
Luxord

●属性：時　●武器：カード
●配下ノーバディ：ギャンブラー



髪とヒゲをきれいに整えた紳士で、言葉にも態度にもつねに余裕を漂わせている。生死を賭けた戦いにもゲームを楽しむような調子で挑む、根っからの勝負師。ギャンブル道具のカードを用いて空間を支配し、時を賭けた真剣勝負の舞台に相手を立たせるという、特殊な戦いかたをする。



⬅ポートロイヤルでは、海賊のルールを利用してソラたちをほんろうする。



➡自分もリスクを背負う覚悟で、ギャンブル勝負に相手を誘う。

「渦巻く欲望の化身たる、このハートレス。さて、我らXIII機関の力となるのだろうか？」

Organization XIII 優雅なる凶刃

NO. XI マールーシャ
Marluxia

●属性：花　●武器：サイズ
●配下ノーバディ：―



新顔ながら忘却の城の管理を一任されていた実力者。野心家で、XIII機関全体の計画に必要なソラの力を私的に利用して、機関を乗っ取ろうと画策した。ナミネを使ってソラをあやつり人形にしようと試みるも、同志と信じていたアクセルに途中で裏切られて失敗。真実を知ったソラに倒され、消滅する。



⬅リクを捜すソラに意味深なことを告げ、忘却の城へ呼び寄せる。



➡ナミネの力で、ソラの記憶を自分の都合の良い内容に変えようとした。

「キーブレードの力か。なんとしても手にいれたいものだ。私が機関を支配するために」

Organization XIII 非情の妖姫

NO. XII ラクシーヌ

Larxene

●属性：雷 ●武器：ナイフ
●配下ノーバディ：—



忘却の城の地上部に派遣されていた、XIII機関の紅一点。高飛車で、自分以外の者に対しては情け容赦がなく、人の気持ちをわざと傷つけて喜ぶ冷酷さは、機関メンバーのなかでも抜きん出ている。マールーシャと組んでXIII機関を乗っ取ろうとしていたが、その計画の途中でソラに倒された。



⬅マールーシャ、アクセル、自分の3人で、XIII機関を支配しようと考えた。



➡ソラに対してもナミネに対しても、ヒドイ言葉をつぎつぎと投げつける。

「ほらほら！ あんたの心を、記憶を さっさと解放するのよ！」

Organization XIII めぐりあう鍵

NO. XIII ????

????

●属性：光 ●武器：キーブレード
●配下ノーバディ：サムライ



一番最後にXIII機関入りしたメンバー。心を持たないノーバディであるにもかかわらず、心の力の現れであるキーブレードを、しかも2本同時にあやつることができる。機関の一員になるも、そのことに少しずつ疑問を感じるようになり、仲間の前から姿を消した。小柄な身体つきで、まるで子どものようだが……？



⬅夜の街で、目隠しをした男と遭遇し、キーブレードを激しく交える。



➡ソラたちの前にも現れるが、その姿を目にできるのはなぜかソラひとり。

「教えてくれ—— おまえが選ばれたわけを」

偉大なる知者か？　邪悪なる闇の探求者か？

賢者アンセム Ansem



心と闇に関する研究の第一人者。10年前までホロウバスティオンを治め、偉大な賢者として住人すべてに慕われていた。闇から人を救うための研究を進めていく途中でディズニーキャッスルの王様の来訪を受け、キーブレードや鍵穴などに関する情報を交換。しかし、その後は闇に心をとらわれて非道な実験に手をつけ、ついにはみずからハートレスとなって、全世界を闇に染めようと考えはじめたらしい。もっとも、かつてはそのような非情な人物には見えなかったというが……。



⬆10年以上前に王様と会ったことがある。当時は、温厚で礼儀正しい人物だったようだ。

POINT

"闇の探求者"としての顔？

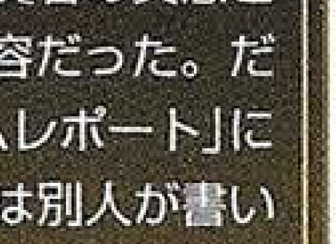
『KH』で最終的にソラの前に立ちはだかった男は「闇の探求者アンセム」と名乗った。しかし、過去に王様が会った賢者アンセムと、ソラたちが戦った自称"闇の探求者"のアンセムとでは、見た目も主張していることもまったくちがう。闇に心を奪われ、まるっきり別の人格になってしまったのだろうか？



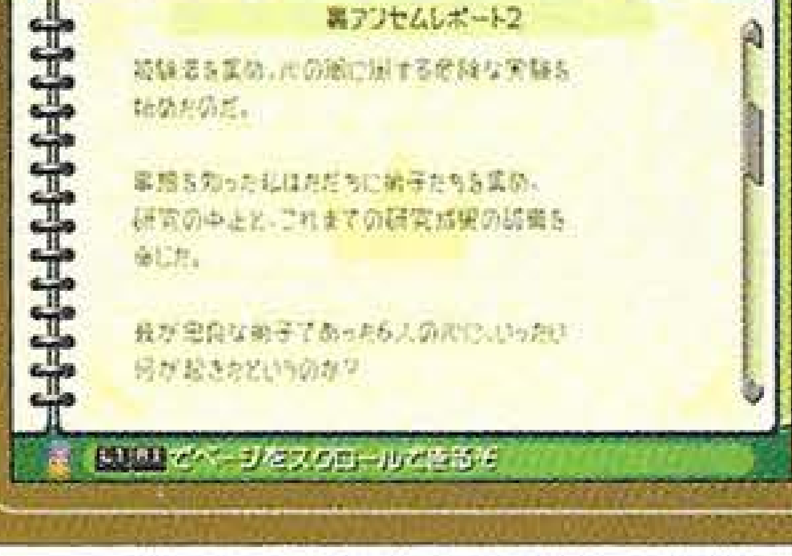
➡リクの身体を奪ったアンセムは、長い銀髪をした若い男の姿だが、王様が覚えている賢者は老人だ。

コレに注目！

裏アンセムレポート



前作に登場した「アンセムレポート」という全13篇の報告書は、アンセムが行なった邪悪な実験の数々を記したもので、賢者の実態と考えるにはあまりに衝撃的な内容だった。だが、今作で手に入る「裏アンセムレポート」によると、そのアンセムレポートは別人が書いたものだという。果たして真実は……？



⬅裏アンセムレポートも全部で13篇。読み進めれば、今度こそ賢者の実像が明らかに？

光と闇のはざまを歩む第3の勇者

リク Riku



ソラとカイリの幼なじみである16歳の少年で、ソラとは親友かつライバルの関係。キーブレードの勇者として目覚めたが、心を闇に取りこまれたためにそのキーブレードをソラにゆずることになり、さらにアンセムに身体を乗っ取られた。闇の世界で己を取りもどし、闇の扉を閉じたのち、忘却の城へ。自分のなかに残る闇を消そうと苦しんだすえに、闇さえも力とする道を見いだす。忘却の城の一室で、眠りについたソラと対面しているが、ソラはそのことを知らない。



➡髪も背も伸び、以前よりさらにたくましくなったリク。彼とソラが再会できるのはいつ？

コレに注目!



ソウルイーター

リクは本来キーブレードの勇者だが、彼が持つと思われたキーブレードはソラのものとなった。かわりにリクがあつかうのは、悪魔の目玉と翼を思わせる不気味な剣ソウルイーター。闇の力の象徴でもあるこの剣を持つ者は、リクひとりしかいないはず……。



⬆マレフィセントたち闇の勢力に味方すると決めたときに手に入れた剣。いまでは彼のシンボルだ。

POINT

闇を受け入れた勇者のゆくえ

一時的にとはいえ心を闇に明け渡し、闇の探求者アンセムを身に宿らせたリク。その身体には、いまも闇の気配が色濃く残っている。リクは、持ち前の強い心によって闇を抑えているものの、気がゆるむと彼のなかのアンセムが力を増し、リクをふたたび乗っ取ろうとするのだ。忘却の城でディズの助言にしたがったリクは、最後に己のなかのアンセムと直接対決し、決着をつけたかに見えたが？



⬆王様とともに黒コートをまとって忘却の城を出たが、その後の消息については王様も口をつぐむ。

ULTIMANIAへの手引き I

『キングダム ハーツII』用語解説

「世界」という言葉の位置付けや「心と体」の関係などについて、『キングダム ハーツ』シリーズは独自の世界観を持っている。ここでは、物語を理解するうえで知っておきたい基本的なことをまとめてみたので、これを参考に『KH II』のストーリーを深く考察し、ULTIMANIA(究極のマニア)への道を歩んでほしい。

WORLD 世界

いろいろな世界

『キングダム ハーツ』には、さまざまな世界があり、そのひとつひとつが夜空の星を形作っている。世界が浮かぶ空間は「星の大海」と呼ばれ、グミシップで航海することができる。

世界同士は互いに壁でへだてられており、通常は行き来することができない。壁が壊れた世界であれば、外の世界からの訪問者を受け入れたり、住人たちが外へ出たりできるが、それはハートレスや闇の住人の侵入を許した、危険な状態にあることをも意味している。



⬆異なる世界の住人同士が触れ合う機会は、本来はない。ソラたちがその世界に合った姿に変身するのは、人々を混乱させないため。

"世界の心"と鍵穴

人が心を持つように、世界も心を抱えている。それぞれの"世界の心"が秘められた場所の扉には鍵がかかっており、扉が開く(＝鍵穴が姿を現す)と壁が壊れて、外の世界との行き来が可能になる。もっとも、鍵穴は闇にも通じているため、鍵穴が開いた世界は闇の勢力に襲われる危険性をはらむ。鍵穴は闇の力で開くことがあり、これを閉じるにはキーブレードを用いるしかない。

ハートレスによって"世界の心"が奪われると、その世界は闇に飲まれて消えてしまう。『KH』でアンセムは、たくさんの世界の心を奪い、その結果、多くの世界を闇に消した。

KH



⬅鍵穴から侵入してくる闇の力と、住人の心に取りついた闇の両方が、その世界を闇に消す要因となる。



⬆『KH』で闇に消えていた世界は、ソラたちがアンセムを倒したことで"世界の心"を取りもどし、もとの姿になった。

KH



⬆"世界の心"の扉の鍵穴は闇に通じている。このこともあってアンセムは、心の真の姿は闇だと考えた。

鍵穴と「ゲート」

『KH』では、冒険をはじめる時点ですでに、各世界の鍵穴が開いて壁がくずれた状態だったので、世界同士を自由に行き来できた。しかし、ハートレスの侵攻を止めるべくソラが鍵穴を閉じてまわったため、『KH II』では以前の道を通ることはできない。そのかわり、キーブレードが導き出す「ゲート」を開き、新たな道を通って旅をすることになる。



⬆今回グミシップで通るのは、新たな脅威に対抗するために世界がソラたちに用意した道だ。

キーブレード

単に"鍵"とも呼ばれる、鍵の形をした不思議な剣。"世界の心"が秘められた扉の鍵穴をはじめ、ありとあらゆる鍵穴を開け閉めできる。また、ハートレスやノーバディといった化け物たちを倒す力も持つ。倒したハートレスを心の状態にもどすことができるのは、キーブレードだけだ。

心が強い者のみがキーブレードに選ばれ、「キーブレードの勇者」として、これを振るう資格を得る。光の世界のキーブレードを持つソラと、闇の世界のキーブレードを持つ王様は、キーブレードの勇者だ。また、もともとキーブレードを呼び寄せたリクも、同じように「勇者」と呼ばれることがある。

KH



⬆ソラのキーブレードは本来はリクのものだったが、闇の力に頼って心が弱くなったリクのもとから、ソラの手に移った。



⬆持ち主以外の者には、キーブレードはあつかえない。たとえ別の者が手にしても、本来の持ち主のもとへもどってくる。



⬆キーブレードの見た目や発揮できる力は、取っ手の部分に取りつけたキーチェーンによっていろいろと変化する。

光と闇 LIGHT and DARKNESS

光、闇、はざまの世界

人々が暮らしている世界を、まとめて「光の世界」と呼ぶ。一方で、この世には「闇の世界」もある。闇の世界には強大な闇の力がうずまき、ハートレスなどの闇の生き物たちがたくさんうごめいている。

このほか、「光の世界」でも「闇の世界」でもないものとして「はざまの世界」が存在する。『KH』の冒険の拠点だったトラヴァースタウンや、『KH II』の冒険がはじまるトワイライトタウンは、はざまの世界の街だ。はざまの世界は不安定な位置にあるせいか、世界同士をつなぐ闇の道——"闇の回廊"が、突然口を開けることがある。

KH



⬅トラヴァースタウンは失われた世界のかけらでできていたため、世界がもとにもどったいまは存在しない。

KHFM



⬅王様は闇の回廊を通って闇の世界へ渡り、リクは身体をアンセムに乗っ取られたときに心だけが闇の世界へ飛ばされた。

闇の扉

光の世界から闇の世界に通じる扉。「セブンプリンセス」の力によって開かれる。『KH』でアンセムは、"キングダムハーツ"の大いなる闇の力を得るべく、闇の扉を開こうとした。

闇の扉を閉じるには、闇の世界と光の世界の両側からキーブレードで鍵をかける必要がある。このため、王様は闇の世界に渡り、光の世界側にいたソラと協力して鍵をかけた。

KH



⬅リクと王様は闇の存在ではないため、闇の扉から出てくることができず、ソラたちと別れることになった。

闇の扉は、闇に属する者しかくぐることができない。『KH』で、自力ではない方法で闇の世界を訪れた王様とリクは、外に出る方法を闇の扉とは別に探さなければならなかった。

光の扉(光への扉)

『KH』の物語の最後に王様がその存在を口にした、謎の扉。

闇の扉とちがって、光の扉についてはいっさい明らかにされていない。単純に闇の扉と対のものだとすると「闇の世界から光の世界に通じる扉」と考えられるが、どうやらもっと広い意味合いを持っているようだ。「光の扉とは何か」は、『KHⅡ』の隠れたテーマにもなっている。



←『KH』では、闇の世界に残ることになった王様とリクを心配するソラたちに、「光への扉がどこかにある」と王様が告げた。



➡イェン・シッドは、「世界全体に光をもたらすもの」を言い表すために、光の扉という言葉を使っている。

“キングダムハーツ”

“王国の心”とも呼ばれる、ありとあらゆる心の集合体。

心と闇の関係を調べていたアンセムは、“キングダムハーツ”を「世界の心がつながったもの」「すべての心が回帰する場所」だと解釈し、その正体は真の闇であると結論づけるレポートを書き残しているが、くわしいことはあまりよくわかっていない。

『KH』でアンセムは、“世界の心”を集めることで“キングダムハーツ”をみずから作り出し、闇の扉を開けてその力を得ようとした。XIII機関もまた“キングダムハーツ”の力を求めているが、そのために用いようとしている手段はアンセムとは異なるようだ。



⬆心の真の姿は闇だと考えるアンセムは、“キングダムハーツ”こそ真の闇だと信じていた。



←「不完全な者」の集団であるXIII機関は、完全な存在になるために“キングダムハーツ”を求めている。

セブンプリンセス

「闇なき心」を持ち光の世界を支える、7人の特別な女性。ベル、白雪姫、オーロラ、アリス、ジャスミン、シンデレラ、カイリを指す。彼女たちの心がなくては闇の扉は開かないため、『KH』では闇の力を求めるアンセムやマレフィセントたちに狙われた。



←彼女たちは心に闇がないので、心が身体を離れても、闇の存在であるハートレスにはならない。

闇の回廊

闇の力でできた、世界同士をつなぐ通路。これを使えば、光の世界と闇の世界だけでなく、ほかのどの世界とも自由に行き来できる。

闇の回廊は、闇の力をあやつる者が自分の意志で、どこにでも開くことができる。ただし、心を持つ者は、闇の回廊を通るたびに心が闇にむしばまれていく。

世界が闇に消えると、闇の回廊がはざまの世界にひとりでに開いて、失われた世界の住人がはじき出されることがある。



←闇の回廊を自在に作り出すXIII機関の者たち。心を持たない彼らは、闇の回廊を通ることをためらわない。



➡デスティニーアイランドが闇に消えたとき、ソラは意識がないうちに闇の回廊を通って、トラヴァースタウンに放り出された。

脅威 MENACE

ハートレス

闇から生まれた闇の生き物。「心を失った者がハートレスになる」と考える者が多いため"心なき者"を意味する名前がつけられたが、実際は、肉体を離れた心そのものがハートレスに変化している。

ハートレスは人の心の闇に反応して襲いかかり、仲間を増やしていく。「心を求めて動く」「より強い者に従う」という本能だけで動き、それ以外に意志も思考も持たないので、彼らを完全に統率することは、基本的にはできない。

生き物の心が、闇にとらわれたりハートレスに奪われたりすることで、新たなハートレスは誕生する。このように自然な形で生まれたハートレスを、ハートレスの純血種――"ピュアブラッド"と言う。一方、アンセムが人工的に作り出したハートレスも存在し、これらは「黒いハートにトゲのクロス」という識別のしるし(エンブレム)を刻まれているため"エンブレム"と呼ばれる。

KH



⬆『KH』ではマレフィセントたち闇の勢力が彼らをあやつっていたが、完全に支配できていたわけではなかった。



⬆"世界の心"の鍵穴が閉じていても、人の心に闇があるかぎり、世界からハートレスが消えることはない。



⬅シャドウは"ピュアブラッド"に、ソルジャーは"エンブレム"に分類される。種類はエンブレムのほうがずっと多い。

ノーバディ

命あるものが心を失うと肉体と魂は消滅するが、強い心の持ち主が心を失った場合は、消えたはずの肉体と魂が別の世界で生まれ変わることがある。そんな、心を失った肉体と魂のなれのはてを、ノーバディと呼ぶ。

「ノーバディ」とは「誰でもない」を意味する単語"NOBODY"からきた言葉で、身体がない(no bodyな)わけではない。むしろ身体と魂だけの存在と言えるが、彼らはあえてこのように名乗っている。そのほか、「存在しないもの」や「抜け殻」、さらには「心を奪われし器」「魂の存在」「消え行く肉体」など、いろいろな呼び名を持つ。

ハートレスとちがって、ノーバディは強い者を「主人」と認めてこまかな命令に従うだけの知力を持つが、存在としてはハートレスよりも、はかなく不確かなものであり、黙っていてもやがて闇に溶けてしまう。「存在を許されないもの」と言われることもあるのはそのためだ。

ほとんどのノーバディは白っぽい化け物の姿をしているが、とくに強い意志を持つ者のノーバディは、人であったころの姿形を保つ。そのようなノーバディは、「XIII機関」という組織を作って、ほかのノーバディを統率している。





⬅⬆ノーバディたちの身体には、人造ハートレスのハート型のエンブレムとは異なる、別のしるしが刻まれている。



⬆その成り立ち上、ノーバディに心は存在しないが、心があったころの記憶は残っている。なかにはそれを利用する者も。

XIII機関

ノーバディのなかでもとりわけ強大な力を持つ者たちの組織。計13人のメンバーで構成されるが、その半数は『KHCOM』において消滅した。リーダーを筆頭に、古い者から1～13のナンバーを背負い、全員が異端の証「X」を含む名前を名乗っている。そろいの黒いコートに身を包み、ふだんはフードで顔まで隠しているため、それぞれを見わけることは難しい。

外見はふつうの人間とほとんど変わらず、怒りや悲しみの表情も見せるが、それらは人間であった当時の記憶をもとに演じた、見せかけの感情だ。心が欠けた不完全な存在であるためか、完全になることを求めて"キングダムハーツ"を得ようとし、ほかのノーバディを動かしている。



⬆リクに極めて近いにおいを放つというXIII機関のリーダー、ゼムナス。その正体は……。



⬅機関のメンバーのなかには、ソラに対して妙に親しげな口をきく者も。

ヴィラン

ディズニー作品に姿を見せる悪者のことで、『キングダム ハーツ』シリーズにも多数登場する。『KH』では、魔女マレフィセントを中心にいろいろな世界のヴィランが結託。"キングダムハーツ"を目指してプリンセスをさらったり、鍵穴から闇の力を得ようとした。もっとも、たいていの者は自分の住む世界を支配することしか頭になく、闇の扉とプリンセスの関係まで理解していたのは、リーダーのマレフィセントくらいのもの。最後は全員ソラに倒された……はずだが？



⬅アンセムはヴィランの動きを利用して、"キングダムハーツ"の力を得ようとした。



➡『KH』で彼らの本拠地があったホロウバスティオンには、新たな「ヴィラン砦」が再建中。

忘却の城

ソラ、ドナルド、グーフィーが眠りにつく直前に冒険した、はざまの世界の端に建つ城。XIII機関の研究施設のひとつで、ナンバー12のマールーシャが管理していた。訪れた者の記憶に応じて姿を変える「白い部屋」で構成され、地上階が光を、地下階が闇を象徴している。

1年前ソラたち3人は、この城でナミネに記憶の鎖をほどかれた結果、それまでのことをすべて忘れてしまい、その記憶を取りもどすためにポッドのなかで眠りについた。ただし、もとの記憶を取りもどすには、忘却の城での記憶をなくすことが条件となっていたので、目覚めたソラたちは城で起きた出来事をすべて忘れてしまっている。



⬆XIII機関のメンバーの半数がこの城に集い、記憶と心に関する研究を行なっていた。



⬅ナミネが記憶の鎖をほどいた影響は、ソラたちのみならず、ソラに関わった者すべてに出ているようだ。

CHAPTER 2

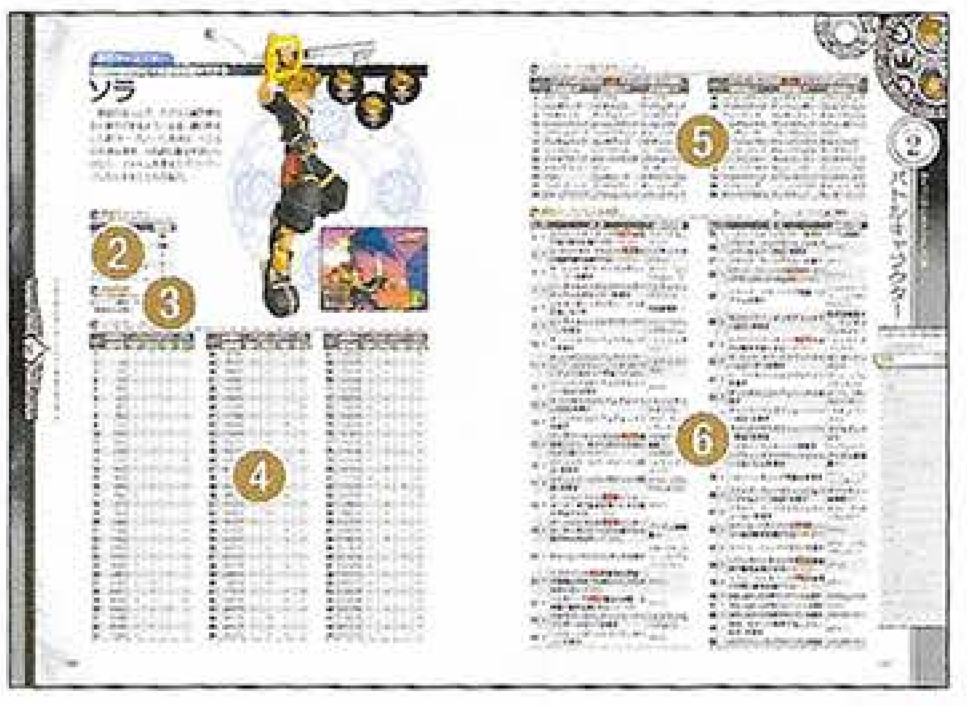
KINGDOM HEARTS II ULTIMANIA

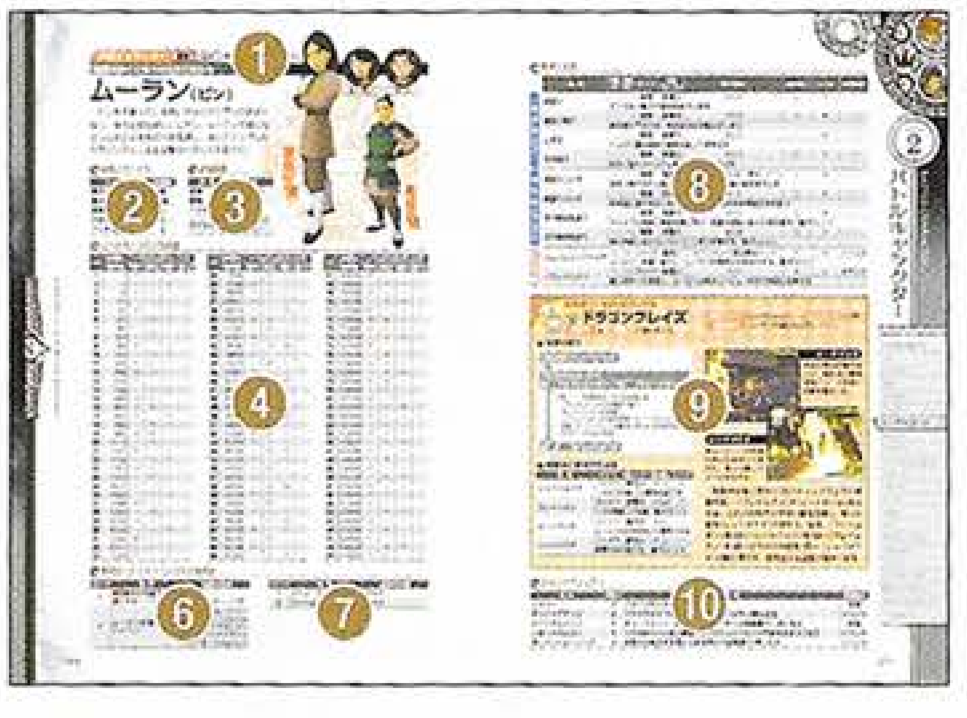
バトルキャラクター

BATTLE CHARACTER

バトルキャラクターの章の見かた

操作キャラクター／仲間キャラクターリスト





❶ **登場ワールド**……仲間キャラクターがパーティーに加わるワールド。
❷ **初期ステータス**……初期状態での最大HP、最大MP、各アイテムの装備数。
❸ **初期装備**……最初に装備しているアイテム。「——」は何も装備していないことを意味する。
❹ **レベルアップによる成長**……レベルを上げるのに必要な経験値の累計と、レベルごとのステータス。ステータスの数字は、アイテムによる上昇や、イベントによる成長のぶんをのぞいたもの。レベル1以外での赤色の数字は、そのレベルで成長することを意味する。
❺ **レベルアップで覚えるアビリティ**……レベルごとの修得アビリティ。 1-A やすらぎの園で、剣と杖と盾のうちどれを選んだか(→P.183)によって覚える順番が変わる。
❻ **勝利ボーナスによる成長**……勝利ボーナスを得る条件と、それによる成長の内容。
❼ **イベントによる成長**……成長するイベントが起きる条件と、それによる成長の内容。仲間キャラクターリストでは「勝利ボーナスによる成長」と一緒に紹介している。
❽ **使用できる技(使用する技)**……そのキャラクターが使える技のデータ。詳細は右ページを参照。
❾ **連携**……そのキャラクターがバトルに参加していると使える連携のデータ。詳細は右ページを参照。
❿ **サポートアビリティ**……サポートアビリティに関するデータ。各項目の意味は以下のとおり。
- **必要AP**…装備するのに必要なAP
- **修得条件**…覚えるための条件。見かたは右ページの「基本技／アビリティ技リスト」を参照

フォームリスト



⓫ **消費ドライヴゲージ**……フォームチェンジに必要なドライヴゲージの量。ゲージがこの量に満たないとフォームチェンジできない。
⓬ **必要な仲間**……フォームチェンジするときにバトルに参加している必要がある仲間キャラクター。その仲間が気絶などで自由に動けない状態のときはフォームチェンジできない。
⓭ **グロウアビリティ**……そのフォームで修得できるグロウアビリティの解説。「必要AP」は通常のフォームで装備するときに必要なAP。
⓮ **フォームレベル**……フォームレベルを上げるのに必要な経験値の累計、経験値の入手方法、レベルアップによる成長の内容。「フォームレベルアップによる成長」の「通常のフォーム用」にあるアビリティは、フォームチェンジしていないときに利用できる。
⓯ **攻撃以外のアクションアビリティ**……アビリティ技とは直接関係ないアクションアビリティ。

魔法リスト



⓰ **魔法の系統**……系統の名前。系統ごとに3種類の魔法がある。
⓱ **魔法名**……魔法の名前。⓲に記されたエレメントを入手するたびに、上から順(ファイア系なら『ファイア』→『ファイラ』→『ファイガ』の順)に変化していく。
⓲ **修得とパワーアップに必要なエレメント**……魔法を覚えるためのエレメントの名前。2～3回目に入手したときは、その系統の魔法がパワーアップする。
⓳ **エレメントの入手方法**……エレメントを手に入れる方法を「入手が可能になる順」に並べたもの。
⓴ **基本的な効果**……魔法のおおまかな効果。マスターやファイナルフォームで使ったときは、同時に武器でも攻撃するが、そのデータは、P.57の『オート魔法攻撃』とP.61の『オート魔法援護』にも掲載している。各項目の意味は右ページの「基本技／アビリティ技リスト」を参照。
㉑ **フォームによる効果のちがい**……各フォームで使ったときの特徴。各項目の意味は右ページの「基本技／アビリティ技リスト」を参照。

召喚キャラクターリスト



㉒ **召喚可能にする方法**……召喚に必要なアイテムの入手方法。

㉓ **召喚キャラクターの行動**……連携以外で召喚キャラクターがとる行動。

㉔ **使用する技**……連携以外で使う技のデータ。

協力キャラクターリスト



㉕ **登場ワールド**……協力キャラクターとして登場するワールド。

㉖ **登場するバトル**……ソラに協力してくれるバトル。終了後にはいなくなる。

㉗ **使用する技**……使う技の種類。

基本技／アビリティ技リスト

	名前	㉚	㉛	㉜	㉝	㉞	㉟	㊱	㊲	㊳
㉘	㉙サイドスラッシュ	2	—	物理	攻撃力	1~2段目：×0.25　3段目：×1.0	1~2段目：1　3段目：3	△	1~2段目：× 3段目：○	ボーナス
		空中コンボ中に◉ボタンを押すと出る技。武器を左右に3回振って攻撃。1段目は最大2ヒット								

㉘ **分類**……基本技かアビリティ技かの分類。アビリティ技は同名のアビリティを装備したときのみ使用できる。

㉙ **初期装備の有無**……対応するアビリティを最初から装備しているかどうか。記号の意味は以下のとおり。

- …装備している
- …装備していない

㉚ **必要AP**……対応するアビリティを装備するのに必要なAP。

㉛ **消費MP**……技や魔法を使うときに消費するMP。「残りすべて」は使用後にMPが尽き、MPチャージがはじまる。

㉜ **タイプ**……ダメージ量などに影響する攻撃の分類。

㉝ **関連ステータス**……相手に与えるダメージ量や回復量に影響するステータス。

㉞ **威力補正**……ダメージ量や回復量の倍率(→P.128)。

㉟ **ドライヴ値／フォーム値**……ドライヴ値は、攻撃が敵に当たったときにドライヴゲージがたまる量の基本値(→P.121)。フォーム値は、攻撃が敵に当たったときにフォームゲージが減る量の基本値(→P.131)。

㊱ **弾き返し**……攻撃が敵に弾き返されるかどうか。記号の意味は以下のとおり。

- ○…弾き返され、こちらの動作が中断される
- △…弾き返されるが、こちらの動作は中断されない
- ×…弾き返されない

㊲ **トドメ**……ボス敵にトドメを刺せるかどうか。「×」の攻撃では、どんなにダメージを与えてもボス敵のHPを残り1より減らすことはできない。

㊳ **修得条件**……アビリティを修得する条件の分類。それぞれの意味は以下のとおり。

- 初期…最初から覚えている
- ボーナス…勝利ボーナスで覚える。くわしい条件はそのキャラクターの❻「勝利ボーナスによる成長」に掲載
- イベント…イベントで覚える。くわしい条件はそのキャラクターの❼「イベントによる成長」に掲載
- 剣 杖 盾…レベルを上げると覚える。各アイコンは 1-A やすらぎの園で選んだものを(→P.183)、アイコンの右にある数字は覚えるレベルを意味する
- ブレイヴ、ウィズダム、マスター、ファイナル…そのフォームのレベルを、右にある数字まで上げると覚える

注)「○○段目」と「○○ヒット目」のちがい
- ○○段目……ひとつの技のなかで攻撃する動作をとったのが何回目か。○○にはその回数が入る
- ○○ヒット目……連続ヒットした回数。ヒット数は別の攻撃から連続で当たったときも引き継がれる

連携リスト



㊴ **消費MP／消費サモンゲージ**……連携を発動するときに消費するMPまたはサモンゲージの量。

㊵ **発動コマンド**……連携を発動させるためのコマンド。

㊶ **リミットゲージ**……リミットゲージが満タンからゼロになるまでの時間。基本的に技の動作中は減らないが、『トリニティリミット(1人版)』『FPS』『オハナ!!』は動作中でも減少する。

㊷ **攻撃の流れ**……連携の発動中に出せる技の流れ。基本的に「◉ボタン」の技はコマンドウインドウの一番上にあるコマンド、「▲ボタン」の技はリアクションコマンド、「◉か▲ボタン」の技はその両方のコマンドで使用できる。

㊸ **発動中に使用できる技**……連携技のデータ。各項目の意味は「基本技／アビリティ技リスト」と同じ。なお、どの技も「ドライヴ値：0、弾き返し：×」で共通。

操作キャラクター

武器や魔法などで多彩な攻撃ができる

ソラ



物語の主人公で、ロクサス編が終わると操作できるようになる。鍵の形をした剣「キーブレード」を持ち、くり出せる技は多彩。6系統の魔法を使いわけたり、フォームを変えてパワーアップしたりすることも可能だ。

初期ステータス

ステータス	初期値
最大HP	30
最大MP	100
防具装備数	1
アクセサリー装備数	1
アイテム装備数	3

初期装備

※ロクサス編終了時のロクサスの装備を引き継ぐ

レベルアップによる成長

LV	必要な経験値	レベルごとのステータス			
		攻撃力	魔法力	防御力	最大AP
1	0	2	6	2	2
2	40	2	6	4	2
3	100	3	6	4	2
4	184	3	6	6	2
5	296	4	6	6	4
6	440	4	7	8	4
7	620	5	7	8	4
8	840	5	8	8	6
9	1128	6	8	8	6
10	1492	6	9	10	6
11	1940	7	9	10	8
12	2480	7	10	10	8
13	3120	8	10	10	10
14	3902	8	11	12	10
15	4838	9	11	12	10
16	5940	9	12	12	12
17	7260	10	12	12	12
18	8814	10	13	14	12
19	10618	11	13	14	14
20	12688	11	14	14	14
21	15088	12	14	14	16
22	17838	12	15	16	16
23	20949	13	15	16	16
24	24433	13	16	16	18
25	28302	14	16	16	18
26	32622	14	17	18	18
27	37407	15	18	18	18
28	42671	15	19	18	18
29	48485	16	19	18	20
30	54865	16	20	20	20
31	61886	17	20	20	20
32	69566	18	21	20	20
33	77984	19	21	20	20
34	87160	19	22	22	20
35	97177	20	22	22	22
36	108057	20	23	22	22
37	119887	21	23	22	24
38	132691	21	24	24	24
39	146560	22	24	24	24
40	161520	22	25	24	26
41	177666	23	25	24	26
42	195026	23	26	26	26
43	213699	24	27	26	26
44	233715	24	28	26	26
45	255177	25	28	26	28
46	278117	25	29	28	28
47	302642	26	29	28	28
48	328786	27	30	28	28
49	356660	28	30	28	28
50	386378	28	31	30	28
51	417978	29	31	30	30
52	450378	29	32	30	30
53	483578	30	32	30	30
54	517578	30	33	32	30
55	552378	31	33	32	32
56	587978	31	34	32	32
57	624378	32	34	32	34
58	661578	32	35	34	34
59	699578	33	35	34	34
60	738378	33	36	34	34
61	777978	34	36	34	36
62	818378	34	37	36	36
63	859578	35	37	36	38
64	901578	35	38	36	38
65	944378	36	38	36	38
66	987978	36	39	38	38
67	1032378	37	39	38	40
68	1077578	37	40	38	40
69	1123578	38	40	38	42
70	1170378	38	41	40	42
71	1217978	39	41	40	44
72	1266378	39	42	40	44
73	1315578	40	42	40	44
74	1365578	40	43	42	44
75	1416378	41	43	42	46
76	1467978	41	44	42	46
77	1520378	42	44	42	48
78	1573578	42	45	44	48
79	1627578	43	45	44	50
80	1682378	43	46	44	50
81	1737978	44	46	44	52
82	1794378	44	47	46	52
83	1851578	45	47	46	54
84	1909578	45	48	46	54
85	1968378	46	48	46	54
86	2027978	46	49	48	54
87	2088378	47	49	48	56
88	2149578	47	50	48	56
89	2211578	48	50	48	58
90	2274378	48	51	50	58
91	2337978	49	51	50	60
92	2402378	49	52	50	60
93	2467578	50	52	50	62
94	2533578	50	53	52	62
95	2600378	51	53	52	64
96	2667978	51	54	52	64
97	2736378	52	54	52	66
98	2805578	52	55	54	66
99	2875578	53	55	54	66

レベルアップで覚えるアビリティ

LV	ロクサス編3日目の 1-A やすらぎの園での選択		
	剣を選んだ	杖を選んだ	盾を選んだ
4	ライブラ	ライブラ	ライブラ
7	コンボアップ	EXPチャンス	アイテムアップ
9	EXPチャンス	アイテムアップ	コンボアップ
12	オートロックマジック	オートロックマジック	オートロックマジック
15	リアクションアップ	ファイアアップ	ダメージドライヴ
17	アイテムアップ	コンボアップ	EXPチャンス
20	リーフベール	リーフベール	リーフベール
23	ファイアアップ	ダメージドライヴ	リアクションアップ
25	ドライヴブースト	ドロー	コンボリーヴ
28	ドロー	コンボリーヴ	ドライヴブースト
31	コンビブースト	ブリザドアップ	ディフェンダー
33	ダメージドライヴ	リアクションアップ	ファイアアップ
36	エアコンボアップ	コンボマイナス	プライズアップ
39	ブリザドアップ	ディフェンダー	コンビブースト
41	ラックアップ	サンダーアップ	ダメージアスピル
44	コンボマイナス	プライズアップ	エアコンボアップ
47	コンボリーヴ	ドライヴブースト	ドロー
49	フィニッシュプラス	チャージバーサク	ラストリーヴ
53	サンダーアップ	ダメージアスピル	ラックアップ
59	ディフェンダー	コンビブースト	ブリザドアップ
65	チャージバーサク	ラストリーヴ	フィニッシュプラス
73	プライズアップ	エアコンボアップ	コンボマイナス
85	ラストリーヴ	フィニッシュプラス	チャージバーサク
99	ダメージアスピル	ラックアップ	サンダーアップ

勝利ボーナスによる成長

※No.1～3はロクサス編で獲得(→P.65)

No.	エピソード	条件	成長の内容
4	1	ホロウバスティオンで 2-4a 城壁広場の敵を全滅させる(→P.203)	ファイアエレメント
5	1	ザ・ランド・オブ・ドラゴンで 3-6 村の洞窟の敵を全滅させる(→P.211)	『スライドダッシュ』
6	1	ザ・ランド・オブ・ドラゴンでシャン・ユーを倒す	HP+5、『エリアルスイープ』
7	1	ビーストキャッスルでゲートガーディアン&ポセッサーを倒す	『スラッシュアッパー』
8	1	ビーストキャッスルでビーストを正気にもどす	防具装備数+1
9	1	ビーストキャッスルでブラックソーンを倒す	HP+5、『リベンジスラッシュ』
10	1	オリンポスコロシアムでケルベロスを倒す	『ドッジスラッシュ』
11	1	オリンポスコロシアムでミニゲーム『フィルのトレーニング』の「マニアック」をクリアする(→P.229)	『エアスパイラル』
12	1	オリンポスコロシアムでデミックス(1回目)を倒す	HP+5
13	1	オリンポスコロシアムでピート(2回目)を倒す	『トリニティリミット』
14	1	オリンポスコロシアムでヒュドラを倒す	HP+5、サンダーエレメント
15	1	ディズニーキャッスルの 6-5 謁見室でミニーを守りながら玉座にたどり着く(→P.237)	アクセサリー装備数+1、『オートサモン』
16	1	タイムレス・リバーでピート(3回目)を倒す	『スラップショット』
17	1	タイムレス・リバーでピート(4回目)を倒す	HP+5、リフレクエレメント
18	1	ポートロイヤルの 8-4 インターセプター号で金貨を奪いにきた敵を全滅させる(→P.253)	HP+5
19	1	ポートロイヤルの 8-4 インターセプター号ですべての火薬ダルを船の外に飛ばす(→P.253)	アイテム装備数+1
20	1	ポートロイヤルでバルボッサを倒す	ドライヴゲージ+1、『エリアルフィニッシュ』
21	1	アグラバーの 9-8 魔法の洞窟：守護像の住処で台座の穴に宝石をはめこむ(→P.261)	HP+5
22	1	アグラバーで 9-10 魔法の洞窟：宝物庫の敵を全滅させる(→P.263)	HP+5
23	1	アグラバーでボルケーノロード+ブリザードロードを倒す	『エクスプロージョン』
24	1	ハロウィンタウンでプリズンキーパーを倒す	HP+5
25	1	ハロウィンタウンでブギーを倒す	アイテム装備数+1
26	1	プライド・ランドでシェンジ&バンザイ&エド(1回目)を倒す	HP+5
27	1	プライド・ランドでスカーを倒す	MP+10
28	1	スペース・パラノイドの 12-3 データエリアで3つのモニターを止める(→P.295)	HP+5
29	1	スペース・パラノイドで危険プログラムを倒す	ドライヴゲージ+1、『エアサイドスラッシュ』
30	2	ホロウバスティオンでデミックス(2回目)を倒す	防具装備数+1、ブリザドエレメント
31	2	ホロウバスティオンで 2-12 大渓谷の敵を全滅させる(→P.297)	『ストライドブレイク』
32	2	ザ・ランド・オブ・ドラゴンでストームライダーを倒す	サンダーエレメント
33	2	ビーストキャッスルでザルディンを倒す	HP+5、リフレクエレメント
34	2	オリンポスコロシアムでハデスを倒す	MP+10、『ガードカウンター』
35	2	ポートロイヤルでグリムリーパー(1回目)を倒す	『サモンブースト』
36	2	ポートロイヤルでグリムリーパー(2回目)を倒す	マグネエレメント
37	2	アグラバーでジャファーを倒す	ファイアエレメント
38	2	ハロウィンタウンでロック&ショック&バレルを倒す	アイテム装備数+1
39	2	ハロウィンタウンで実験体を倒す	HP+5、『フィニッシュライズ』
40	2	プライド・ランドでシェンジ&バンザイ&エド(2回目)を倒す	アクセサリー装備数+1
41	2	プライド・ランドでグラウンドシェーカーを倒す	HP+5、サンダーエレメント
42	2	スペース・パラノイドで 12-7 ソーラー船の敵を全滅させる(→P.321)	HP+5
43	2	スペース・パラノイドでMCPを倒す	HP+5、リフレクエレメント
44	2	トワイライトタウンで 1-4 屋敷前の敵を全滅させる(→P.337)	HP+5
45	2	トワイライトタウンで 1-32 狭間の空間の敵を全滅させる(→P.337)	MP+10
46	1	存在しなかった世界でシグバールを倒す	マグネエレメント
47	1	存在しなかった世界でルクソードを倒す	HP+5
48	1	存在しなかった世界でサイクスを倒す	ドライヴゲージ+1
49	1	存在しなかった世界でゼムナス(1回目)を倒す	MP+10
50	—	ホロウバスティオンでセフィロスを倒す	ドライヴゲージ+1

使用できる技

分類	名前	必要AP	消費MP	タイプ	関連ステータス	威力補正	ドライヴ値	弾き返し	トドメ	修得条件	説明
基本技	地上縦振り	—	—	物理	攻撃力	×1.0	4	○	×	—	地上で敵が近くにいると出る技。少し前進しながら、頭上にかまえた武器を振り下ろす
基本技	地上横振り	—	—	物理	攻撃力	×0.65	3	○	×	—	地上で複数の敵が近くにいると出る技。武器を左から右へ大きく振り、周囲の敵を巻きこむ
基本技	地上突き	—	—	物理	攻撃力	突き：×0.65 払い：×0.33	突き：3 払い：1	○	×	—	地上で敵が少し遠くにいると出る技。敵に近づきながら武器で突き、さらに横へ払う(※1)
基本技	地上縦回転振り	—	—	物理	攻撃力	×2.0	4	○	○	—	地上コンボフィニッシュ技。軽くジャンプしてから武器を一気に振り下ろす
基本技	地上横回転振り	—	—	物理	攻撃力	×1.5	3	○	○	—	複数の敵が近くにいると出る、地上コンボフィニッシュ技。身をひねりながら武器を払う
基本技	空中振り上げ	—	—	物理	攻撃力	×1.0	4	○	×	—	地上で敵が頭上にいるときか、空中コンボ中に出る技。武器を真下から振り上げる
基本技	空中振り下ろし	—	—	物理	攻撃力	×1.0	4	○	×	—	空中にいると出る技。片手で持った武器を斜め下に振って攻撃
基本技	空中縦回転振り	—	—	物理	攻撃力	×2.0	4	○	○	—	空中コンボフィニッシュ技。前方宙返りをしながら武器を縦に振り下ろす
基本技	空中横回転振り	—	—	物理	攻撃力	×1.5	3	○	○	—	複数の敵が近くにいると出る、空中コンボフィニッシュ技。武器を大きく横に振って攻撃
アビリティ技	リフレクトガード	2	—	—	—	—	—	—	—	ボーナス	地上で◉ボタンを押すと出る技(※2)。武器で身を守るポーズをとり、前方からの攻撃を弾き返す
アビリティ技	スラッシュアッパー	4	—	物理	攻撃力	×1.0	3	△	○	ボーナス	地上コンボ中に◉ボタンを押すと出る技。武器を振り上げて敵を上に吹き飛ばす
アビリティ技	エアサイドスラッシュ	2	—	物理	攻撃力	1~2段目：×0.25 3段目：×1.0	1~2段目：1 3段目：3	△	1~2段目：× 3段目：○	ボーナス	空中コンボ中に◉ボタンを押すと出る技。武器を左右に3回振って攻撃。1段目は最大2ヒット
アビリティ技	フィニッシュライズ	5	—	なし	攻撃力	×2.0	3	×	○	ボーナス	地上コンボフィニッシュが出せるときに◉ボタンを押すと出る技。地面を突き、衝撃で周囲の敵を吹き飛ばす
アビリティ技	リベンジスラッシュ	3	—	物理	攻撃力	1段目：×1.0(2ヒット目以降は×0.25) 2段目：×0.65	1段目：3(2ヒット目以降は1) 2段目：3	1段目：△ 2段目：○	×	ボーナス	吹き飛び中に◉ボタンを押すと出る技。空中で体勢を立て直し、武器を横→縦に振って攻撃
アビリティ技	スラップショット	2	—	物理	攻撃力	×1.5	4	△	×	ボーナス	地上で敵が至近距離にいると出る技。武器をすばやく振り上げて攻撃
アビリティ技	ドッジスラッシュ	2	—	物理	攻撃力	×1.0(2ヒット目以降は×0.25)	3(2ヒット目以降は1)	△	×	ボーナス	地上で敵が近くにいると出る技。武器を3回振りまわしながら敵に近づく
アビリティ技	スライドダッシュ	2	—	物理	攻撃力	×1.0(2ヒット目以降は×0.25)	3(2ヒット目以降は1)	1段目：△ 2段目：○	×	ボーナス	地上で敵が少し遠くにいると出る技。前に踏みこみながら武器で突き、さらに横へ払う
アビリティ技	ストライドブレイク	3	—	物理	攻撃力	×2.5	4	×	○	ボーナス	地上コンボフィニッシュ技(※3)。軽く後退したのち前方に武器を突き出す。後退中は敵の攻撃を弾き返すことが可能
アビリティ技	エクスプロージョン	3	—	なし	魔法力	×0.25(吹き飛ばしは×1.5)	1(吹き飛ばしは3)	×	○	ボーナス	地上コンボフィニッシュ技。回転する光の弾で4回ダメージを与えたあと吹き飛ばす。吹き飛ばしは最大2ヒット
アビリティ技	エリアルスイープ	2	—	物理	攻撃力	×0.65(2ヒット目以降は×0.25)	3(2ヒット目以降は1)	△	×	ボーナス	地上で敵が頭上にいると出る技。真上に跳び、きりもみ回転しながら武器を振りまわす。最大3ヒット
アビリティ技	エアスパイラル	2	—	物理	攻撃力	×1.0(2ヒット目以降は×0.25)	3(2ヒット目以降は1)	△	×	ボーナス	空中にいると出る技。敵に近づきながら何度も宙返りして武器を振りまわす。最大3ヒット
アビリティ技	エリアルフィニッシュ	3	—	物理	攻撃力	×0.5→×0.25→×0.25→×0.25→×2.0	3→1→1→1→3	△	○	ボーナス	空中コンボフィニッシュ技。武器を5回振り、敵を吹き飛ばす。複数の敵が近くにいると出ない
アビリティ技	ガードカウンター	4	—	なし	攻撃力	×1.0	3	×	×	ボーナス	弾き返しで防御姿勢をとっているときに『たたかう』コマンドで出る技。軽く前進して周囲に衝撃波を放つ
	フォームチェンジ攻撃	—	—	なし	魔法力	×2.0	0	×	×	—	フォームチェンジ時に発する衝撃波。動作中はダメージを受けず、敵の攻撃を弾き返す

※1……ロクサスが使うときは武器で突くのみ(威力補正：×1.0)
※2……グロウアビリティ『エアスライド』も装備しているときは、左スティックを入力せずに◉ボタンを押したときのみ出る
※3……『エクスプロージョン』も装備していて、複数の敵が近くにいるときは『エクスプロージョン』が出る

攻撃以外のアクションアビリティ

名前	必要AP	効果	修得条件
オートブレイヴ	1	HPが残り25%以下だとリアクションコマンドでブレイヴフォームになる	ブレイヴ2
オートウィズダム	1	HPが残り25%以下だとリアクションコマンドでウィズダムフォームになる	ウィズダム2
オートマスター	1	HPが残り25%以下だとリアクションコマンドでマスターフォームになる	マスター2
オートファイナル	1	HPが残り25%以下だとリアクションコマンドでファイナルフォームになる	ファイナル2
オートサモン	2	仲間が気絶しているとリアクションコマンドで召喚魔法が使える	ボーナス

連携 3人の力を合わせて敵を一掃

トリニティリミット

必要AP 5　消費MP 残りすべて

発動コマンド トリニティ　リミットゲージ 3.0秒
修得条件 オリンポスコロシアムのエピソード1でピート(2回目)を倒す

攻撃の流れ

3人版

地上か空中 トリニティ
↓
下記の技を1回ずつ使える
○ボタン ブレイク
△ボタン ラストガ
□ボタン プライスレス
↓
コンボスタート(※4)

1人版

地上か空中 トリニティ
↓ 発動直後、自動的に「ブレイク」を使う
下記の技を自由に使える
△ボタン ブレイク

※4……すでに押したボタンのいずれかで出せる



コンボスタート

⬅3人で武器をかかげて敵を光に包み、何度もダメージを与えるフィニッシュ技。

発動中に使用できる技

名前	タイプ	関連ステータス	威力補正	トドメ
ブレイク(3人版)	物理	——	×0	×
	全員が武器を何度も振って攻撃			
ラストガ	物理	——	×0	×
	自分たちの周囲に火花を散らす			
プライスレス	物理	——	×0	×
	前方に向けて黄色の弾をバラまく			
コンボスタート	物理	攻撃力	×0.01(※5)	×(※5)
	敵を引き寄せてダメージを与える			
ブレイク(1人版)	物理	攻撃力	×0.01(※6)	×(※6)
	ソラが武器を9回振ってから突進			

※5……最後は「威力補正：×10.0、トドメ：○」
※6……突進は「威力補正：×5.0、トドメ：○」

ソラ、ドナルド、グーフィーの3人で戦っているときに使うと「3人版」が出て、そうでないときは「1人版」が出るのが特徴。3人版では、3種類の技を1回ずつ使用でき、すでに選んだコマンドは『コンボスタート』に変わる。『コンボスタート』は敵を引き寄せて大ダメージを与える技なので、敵の数が多いときに有効。なお、その最大ヒット数は、技を使うたびに増えていく(→P.686)。

一方、1人版は1体の敵に集中攻撃をあびせて大ダメージを与えるもの。『ブレイク』を出せる回数は通常だと2回までだが、サポートアビリティ『コンビブースト』を装備していれば3回出せる。

サポートアビリティ

名前	必要AP	効果	修得条件
ライブラ	2	ロックオンした敵のHPゲージが画面右上に表示される	剣4杖4盾4
エアリカバリー	2	吹き飛び中に×ボタンを押すと、空中で体勢を立て直して跳び上がる	ボーナス
コンボプラス	1	地上での最大コンボ数が1増える	ブレイヴ4&6
エアコンボプラス	1	空中での最大コンボ数が1増える	マスター4&6
コンボアップ	3	地上フィニッシュ技のダメージが最大コンボ数に応じて増える	剣7杖17盾9
エアコンボアップ	3	空中フィニッシュ技のダメージが最大コンボ数に応じて増える	剣36杖73盾44
リアクションアップ	2	リアクションコマンドによる攻撃で与えるダメージが1.5倍になる	剣15杖33盾23
フィニッシュプラス	5	『たたかう』や魔法のコンボフィニッシュが2回連続で出せる	剣49杖85盾65
コンボマイナス	2	地上および空中での最大コンボ数が1減る	剣44杖36盾73
チャージバーサク	5	MPチャージ中は攻撃力が1上がり最大コンボ数が無限になる	剣65杖49盾85
ダメージドライヴ	3	ダメージを受けるとドライヴゲージがたまる	剣33杖23盾15
ドライヴブースト	3	ドライヴゲージのたまる量が1.2倍になる。MPチャージ中のみ有効	剣25杖47盾28
フォームブースト	5	フォームゲージの減少速度が0.8倍になる	ファイナル4&6
サモンブースト	5	サモンゲージの減少速度が0.8倍になる	ボーナス
コンビブースト	4	リミットゲージの減少速度が0.8倍になる	剣31杖59盾39
EXPチャンス	3	HPが残り25%以下だと、得られる経験値が2倍になる	剣9杖7盾17
リーフベール	1	ケアル系の魔法を使う動作中は受けた攻撃を弾き返すようになる	剣20杖20盾20
オートロックマジック	1	攻撃用の魔法を使うときにオートロックオンする	剣12杖12盾12
ドロー	3	プライズを引き寄せる範囲が広がる	剣28杖25盾47
プライズアップ	4	プライズ(プライズボックス以外)の出現数が1.5倍になる	剣73杖44盾36
ラックアップ	5	プライズボックスの出現確率が1.3倍になる	剣41杖99盾53
ファイアアップ	3	ファイアタイプの攻撃で与えるダメージが1.2倍になる	剣23杖15盾33
ブリザドアップ	4	ブリザドタイプの攻撃で与えるダメージが1.2倍になる	剣39杖31盾59
サンダーアップ	5	サンダータイプの攻撃で与えるダメージが1.2倍になる	剣53杖41盾99
アイテムアップ	2	キャンプメニュー以外で使ったアイテムの回復量が1.5倍になる	剣17杖9盾7
ダメージアスピル	3	ダメージを受けるとMPが回復する	剣99杖53盾41、ウィズダム4
MPヘイスト	3	MPチャージの速度が1.25倍になる	ウィズダム6
ディフェンダー	3	HPが残り25%以下だと防御力が2上がる	剣59杖39盾31
ラストリーヴ	4	残りHPが2以上のときに致命的なダメージを受けてもHPが1残る	剣85杖65盾49
コンボリーヴ	4	連続ヒットした攻撃で致命的なダメージを受けてもHPが1残る	剣47杖28盾25

※『コンボプラス』『エアコンボプラス』『フォームブースト』『ダメージアスピル』はそれぞれふたつずつ覚えられる
※グロウアビリティのデータは、P.52、54、56、60に掲載

魔法リスト①

ファイア系（ファイア ファイラ ファイガ）



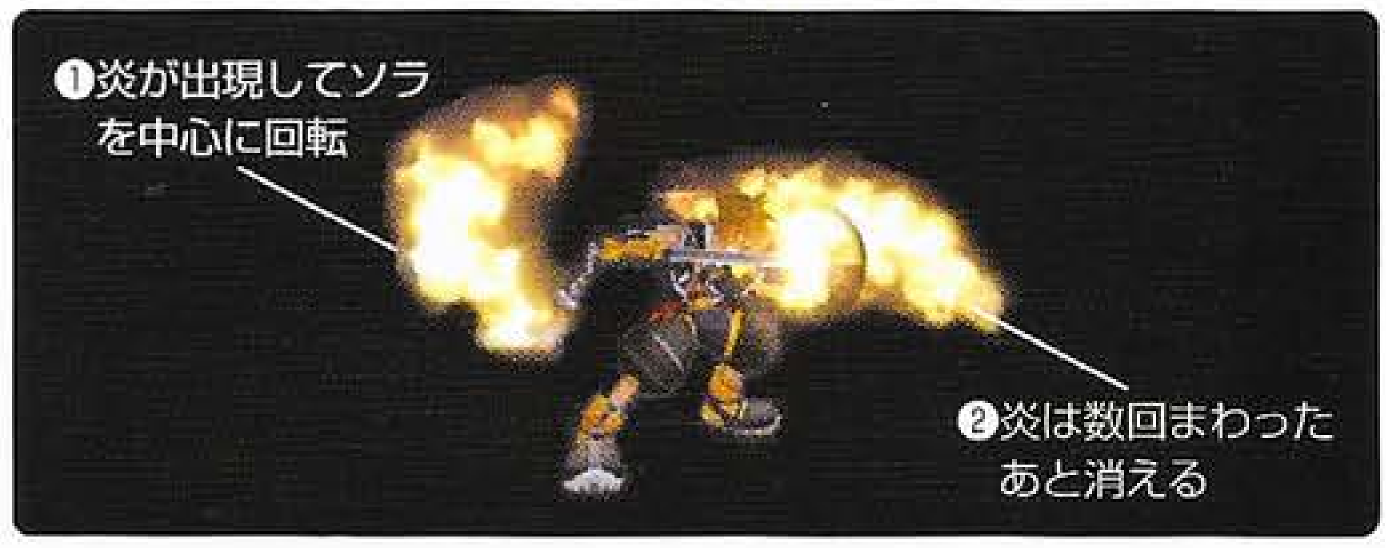
修得とパワーアップに必要なエレメント　ファイアエレメント

ファイアエレメントの入手方法

1. ホロウバスティオンのエピソード1で 2-4a 城壁広場の敵を全滅させる(→P.203)
2. プライド・ランドのエピソード1をクリアする
3. アグラバーのエピソード2でジャファーを倒す

消費MP	タイプ	関連ステータス	弾き返し	トドメ
10	ファイア	魔法力	×	○

ソラのまわりを炎が回転し、敵に何度もダメージを与える。パワーアップすると、威力が大きくなるかヒット数が増えるかして、敵に与えるダメージ量が増加するのだ。各フォームとも地上コンボが可能で、マスターとファイナルフォームなら空中コンボも可能。



❶炎が出現してソラを中心に回転

❷炎は数回まわったあと消える

フォームによる効果のちがい

通常 NORMAL	ウィズダムフォーム WISDOM FORM	マスターフォーム MASTER FORM	ファイナルフォーム FINAL FORM
炎が回転しているあいだは移動できない。パワーアップのたびに攻撃範囲が広がり、最大ヒット数も増える。	炎を回転させながら自動的に前方（ロックオンした敵がいるときはその方向）へ進む。威力はやや大きめ。	ソラの前方（ロックオン中はその方向）へすばやく移動し、武器→炎→武器の順に連続でダメージを与える。	最大ヒット数は、『ファイラ』が3、『ファイガ』が4。同時に背中の武器がソラの周囲をまわって攻撃する。
威力補正	**威力補正**	**威力補正**	**威力補正**
ファイア ×0.5→×0.5→×1.0(フィニッシュは×0.5→×0.5→×2.0)	ファイア ×1.0→×1.0（フィニッシュは×1.0→×2.0）	ファイア 炎：×2.0 武器：×0.33→×0.5	ファイア ——
ファイラ ×0.5→×0.5→×0.5→×1.0(フィニッシュは×0.5→×0.5→×0.5→×2.0)	ファイラ ×1.0→×0.5→×1.0（フィニッシュは×1.5→×0.65→×1.5）	ファイラ 炎：×2.4 武器：×0.33→×0.5	ファイラ 炎：×1.0→×0.5→×1.0(フィニッシュは×1.5→×0.65→×1.5) 武器：「×0.2→×2.0」を3回
ファイガ ×0.5→×0.5→×0.5→×0.5→×1.0(フィニッシュは×0.5→×0.5→×0.5→×0.5→×2.0)	ファイガ ×1.0→×0.5→×0.5→×1.0(フィニッシュは×1.5→×0.65→×0.65→×1.5)	ファイガ 炎：×3.0 武器：×0.33→×0.5	ファイガ 炎：×1.0→×0.5→×0.5→×1.0(フィニッシュは×1.5→×0.65→×0.65→×1.5)　武器：「×0.2→×2.0」を3回
ドライヴ値	**フォーム値**	**フォーム値**	**フォーム値**
ファイア 4→4→4	ファイア 0.66→0.66（フィニッシュは0.66→1.32）	ファイア 炎：1.32 武器：0.38→0.6	ファイア ——
ファイラ 4→3→1→4	ファイラ 0.66→0.32→0.66（フィニッシュは1.0→0.42→1.0）	ファイラ 炎：1.6 武器：0.38→0.6	ファイラ 炎：0.66→0.32→0.66(フィニッシュは1.0→0.42→1.0) 武器：「0.24→2.4」を3回
ファイガ 3→1→3→1→4	ファイガ 0.66→0.42→0.42→0.66（フィニッシュは1.0→0.42→0.42→1.0）	ファイガ 炎：2.0 武器：0.38→0.6	ファイガ 炎：0.66→0.32→0.32→0.66(フィニッシュは1.0→0.42→0.42→1.0)　武器：「0.24→2.4」を3回

ファイア系の魔法の使いかた

攻撃範囲がせまいので、敵が密集した瞬間に仕掛けてまとめてダメージを与えるか、『たたかう』のコンボで近づいてからフィニッシュとして出すといい。また、フォームチェンジをして、移動しながら攻撃するのも有効。とくにファイナルフォームなら、武器による攻撃の威力が大きく、どんな敵にも十分なダメージを与えられて便利だ。



⬅召喚したチキン・リトルが指笛を吹いて周囲の敵を引き寄せたところに仕掛けるのも手。

魔法リスト②

ブリザド系(ブリザド ブリザラ ブリザガ)



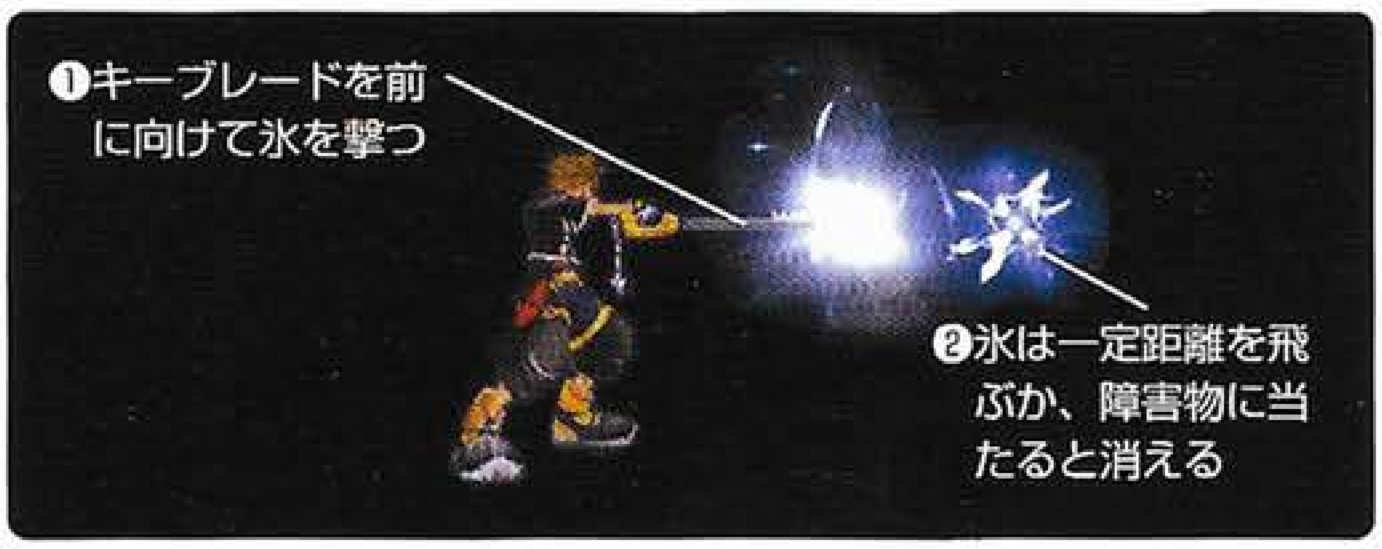
修得とパワーアップに必要なエレメント ブリザドエレメント

ブリザドエレメントの入手方法

1. ホロウバスティオンのエピソード1で 2-3 マーリンの家を訪れる(→P.203)
2. ホロウバスティオンのエピソード2でデミックス(2回目)を倒す
3. アトランティカのエピソード5をクリアする

消費MP	タイプ	関連ステータス	弾き返し	トドメ
12	ブリザド	魔法力	×	○

氷の結晶を前方(ロックオン中はその方向)へ飛ばす。氷は敵を貫通し、パワーアップのたびに威力が大きくなる。地上コンボが可能で(マスターとファイナルフォームなら空中コンボも可能)、コンボフィニッシュの攻撃方法はフォームごとにちがう。



フォームによる効果のちがい

通常 NORMAL	ウィズダムフォーム WISDOM FORM	マスターフォーム MASTER FORM	ファイナルフォーム FINAL FORM
前方へ氷を1個飛ばす。コンボフィニッシュは威力が大きいものの、発射までの時間が長め。なお、空中で使うときは、コンボ不可能なうえに、発射前のスキが大きくなる。	移動しながら攻撃することができ、その動作も速い。通常は氷を1個しか飛ばさないが、コンボフィニッシュでは5個の氷を横へ散らばるように飛ばし、周囲の敵を巻きこめる。	前方(ロックオン中はその方向)へ移動しながら武器で2回攻撃し、さらに7個の氷の結晶を上下左右へ飛び散らせる。攻撃範囲は広いが、氷1個あたりの威力は小さめ。	好きな方向へ移動しながら使用できる。通常は両肩の武器から氷を1個ずつ同時に飛ばし、コンボフィニッシュでは「右→左→右→左→左右同時」の順に合計6個の氷を撃つ。
威力補正	威力補正	威力補正	威力補正
ブリザド ×2.0(フィニッシュは×3.0)	ブリザド ×2.0(フィニッシュは×0.65)	ブリザド 武器:×0.33→×0.5 氷:×0.65	ブリザド ——
ブリザラ ×2.4(フィニッシュは×3.6)	ブリザラ ×2.4(フィニッシュは×0.8)	ブリザラ 武器:×0.33→×0.5 氷:×0.8	ブリザラ ×1.2
ブリザガ ×3.0(フィニッシュは×4.5)	ブリザガ ×3.0(フィニッシュは×1.0)	ブリザガ 武器:×0.33→×0.5 氷:×1.0	ブリザガ ×1.5
ドライヴ値	フォーム値	フォーム値	フォーム値
ブリザド 6	ブリザド 1.32(フィニッシュは0.42)	ブリザド 武器:0.38→0.6 氷:0.42	ブリザド ——
ブリザラ 6	ブリザラ 1.6(フィニッシュは0.52)	ブリザラ 武器:0.38→0.6 氷:0.52	ブリザラ 0.8
ブリザガ 6	ブリザガ 2.0(フィニッシュは0.66)	ブリザガ 武器:0.38→0.6 氷:0.66	ブリザガ 1.0

ブリザド系の魔法の使いかた

敵から離れた位置で使えば、安全に攻めていける。そのときは、すばやく発射できるように地上で使うこと。ウィズダムフォームのコンボフィニッシュとマスターフォーム中の攻撃では、複数の氷を同時に飛ばすが、1個あたりの威力が小さいうえ、同じ敵にまとめて当てるのは難しい。敵の数が少ないときは別の攻撃を使おう。



⬅敵から離れて攻撃するなら、サポートアビリティ『オートロックマジック』の装備を忘れずに。

魔法リスト③

サンダー系（サンダー サンダラ サンダガ）



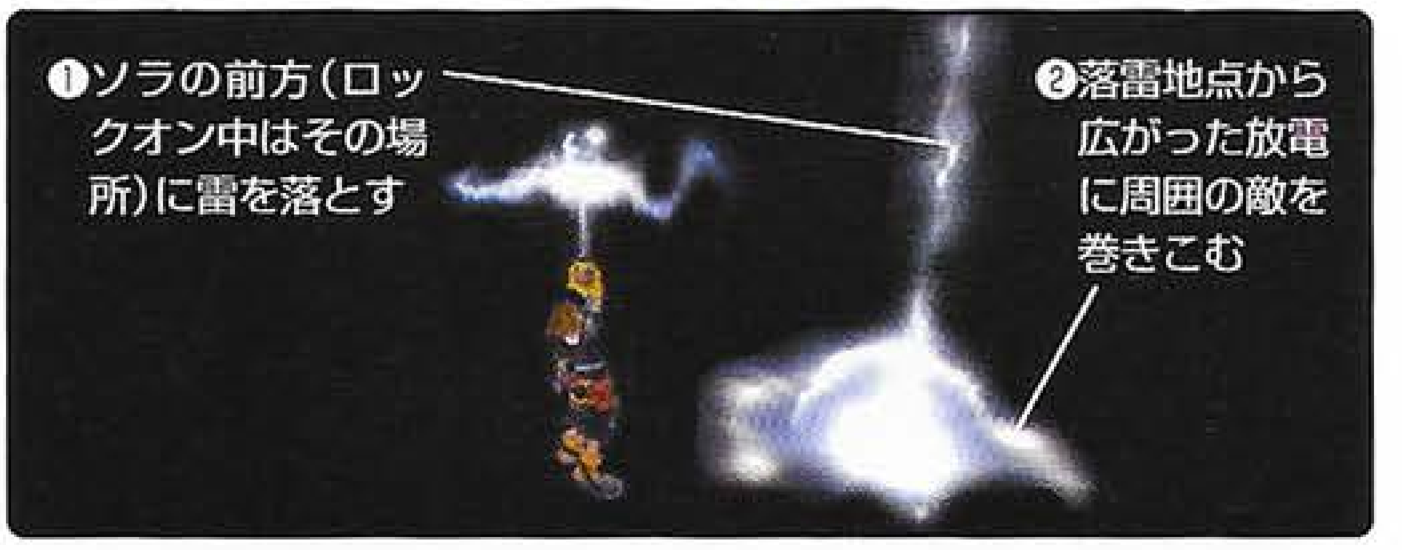
修得とパワーアップに必要なエレメント　サンダーエレメント

サンダーエレメントの入手方法

1. オリンポスコロシアムのエピソード1でヒュドラを倒す
2. ザ・ランド・オブ・ドラゴンのエピソード2でストームライダーを倒す
3. プライド・ランドのエピソード2でグラウンドシェーカーを倒す

消費MP	タイプ	関連ステータス	弾き返し	トドメ
15	サンダー	魔法力	×	○

敵めがけて雷を落とし、直後の放電に周囲の敵も巻きこむ。パワーアップするほど威力や攻撃範囲が強化されるものの、基本的に1体の敵には落雷と放電のどちらかしか当たらない。地上コンボは各フォームで、空中コンボはマスターとファイナルフォームで可能。



フォームによる効果のちがい

通常 NORMAL	ウィズダムフォーム WISDOM FORM	マスターフォーム MASTER FORM	ファイナルフォーム FINAL FORM
その場で武器をかまえて雷を1本だけ落とす。コンボフィニッシュでは威力が1.5倍になるものの、雷を落とすまでのスキがやや大きく、攻撃範囲も通常時と変わらない。	攻撃の威力は通常のフォームと同じだが、使うときの動作が速いうえ、移動しながら攻撃できる。コンボフィニッシュで4本の雷をバラまくように落とすことも、大きなちがいだ。	左前方に移動しながら（ロックオン中はその敵の周囲をまわりながら）雷と武器の同時攻撃を4回連続でくり出す。武器の攻撃は敵に弾き返されることがあるので注意。	ソラの前方（ロックオン中はその場所）だけでなく、周辺にも雷を落とす。その数は通常だと合計3本なのに対し、コンボフィニッシュだと合計8本で攻撃範囲も広い。
威力補正	**威力補正**	**威力補正**	**威力補正**
サンダー ×2.0（フィニッシュは3.0）	サンダー ×2.0（フィニッシュは×1.5）	サンダー 雷：×1.0 武器：×0.25	サンダー ――
サンダラ ×2.4（フィニッシュは×3.6）	サンダラ ×2.4（フィニッシュは×1.8）	サンダラ 雷：×1.2 武器：×0.25	サンダラ ×2.4
サンダガ ×3.0（フィニッシュは×4.5）	サンダガ ×3.0（フィニッシュは×2.25）	サンダガ 雷：×1.5 武器：×0.25	サンダガ ×3.0
ドライヴ値	**フォーム値**	**フォーム値**	**フォーム値**
サンダー 5	サンダー 1.32（フィニッシュは1.0）	サンダー 雷：0.66 武器：0.3	サンダー ――
サンダラ 5	サンダラ 1.6（フィニッシュは1.2）	サンダラ 雷：0.8 武器：0.3	サンダラ 1.6
サンダガ 5	サンダガ 2.0（フィニッシュは1.5）	サンダガ 雷：1.0 武器：0.3	サンダガ 2.0

サンダー系の魔法の使いかた

敵の攻撃が届かない位置で使い、安全に攻めていこう。消費MPはファイア系やブリザド系の魔法より多いが、ロックオンした敵の位置を気にせず使えるうえ、その周囲の敵も巻きこめるのが魅力だ。なお、1体の敵に大ダメージを与えたければマスターフォーム、広範囲に攻撃したければウィズダムかファイナルフォームで使うといい。



⬅ほかの敵や障害物に攻撃をさえぎられず、確実に命中させることができる。

魔法リスト④

ケアル系（ケアル ケアルラ ケアルガ）



修得とパワーアップに必要なエレメント　ケアルエレメント

ケアルエレメントの入手方法

1	ビーストキャッスルのエピソード1をクリアする
2	ホロウバスティオンのエピソード2で 2-11 結晶の狭間にいる王様たちと合流する（→P.297）
3	100エーカーの森のエピソード5をクリアする

消費MP	タイプ	関連ステータス	弾き返し	トドメ
残りすべて	―	魔法力	―	―

対象に選んだ味方（ショートカットで使うときはソラに固定）とその近くにいる味方のHPをまとめて回復させる。動作中にダメージを受けないタイミングがあるほか、魔法がパワーアップすると回復量が増えたり効果範囲が広がったりする。



フォームによる効果のちがい

通常 NORMAL	ウィズダムフォーム WISDOM FORM	マスターフォーム MASTER FORM	ファイナルフォーム FINAL FORM
対象以外の味方に対しては回復量が少なめで、満タンまで回復できないことがある。HPを回復させるまでのスキが大きいため、『リーフベール』を装備したうえで使いたい。	通常のフォームよりも回復量が2倍に増え、使用中も前後左右に移動できる。ただし、HPを回復するまでの時間は変わらないので、敵から逃げるように移動しながら使おう。	HPの回復量が大幅に増えるほか、魔法を使う動作も通常のフォームより速くなる。また、このフォームでは回復に加えて武器の攻撃も1回くり出すが、その威力は小さい。	好きな方向へ移動しながら使えるうえ、動作が速く、HPの回復量も多い。しかも、アビリティ『オートアサルト』の効果で敵に何度も攻撃して、大ダメージを与えられる。
威力補正（※1）	威力補正（※1）	威力補正（※1）	威力補正（※1）
ケアル ×4.0（対象以外には×2.0）	ケアル ×8.0（対象以外には×4.0）	ケアル 回復：×30.0 武器：×0.25	ケアル ―
ケアルラ ×5.0（対象以外には×2.5）	ケアルラ ×10.0（対象以外には×5.0）	ケアルラ 回復：×30.0 武器：×0.25	ケアルラ 回復：×30.0 武器：「×0.2→×2.0」を3回
ケアルガ ×6.0（対象以外には×3.0）	ケアルガ ×12.0（対象以外には×6.0）	ケアルガ 回復：×30.0 武器：×0.25	ケアルガ 回復：×30.0 武器：「×0.2→×2.0」を3回
ドライヴ値	フォーム値	フォーム値	フォーム値
ケアル 0	ケアル 0	ケアル 回復：0 武器：0.3	ケアル ―
ケアルラ 0	ケアルラ 0	ケアルラ 回復：0 武器：0.3	ケアルラ 回復：0 武器：「0.24→2.4」を3回
ケアルガ 0	ケアルガ 0	ケアルガ 回復：0 武器：0.3	ケアルガ 回復：0 武器：「0.24→2.4」を3回

ケアル系の魔法の使いかた

HPの回復量が多い点と、使用後はMPが尽きてしまう点を考えながら、ポーションなどの回復アイテムと使いわけていきたい。とくに、ソラだけでなく仲間のHPも減っている場合は、この魔法で一気に回復させるのがベストだ。そのときは、回復をジャマされないように、サポートアビリティ『リーフベール』をかならず装備しておくこと。



⬅ピンチのときにすばやく使えるよう、ショートカットに登録しておこう。

※1……HPの回復量は「ソラの魔法力×威力補正」で決まる

魔法リスト⑤

マグネ系（マグネ マグネラ マグネガ）



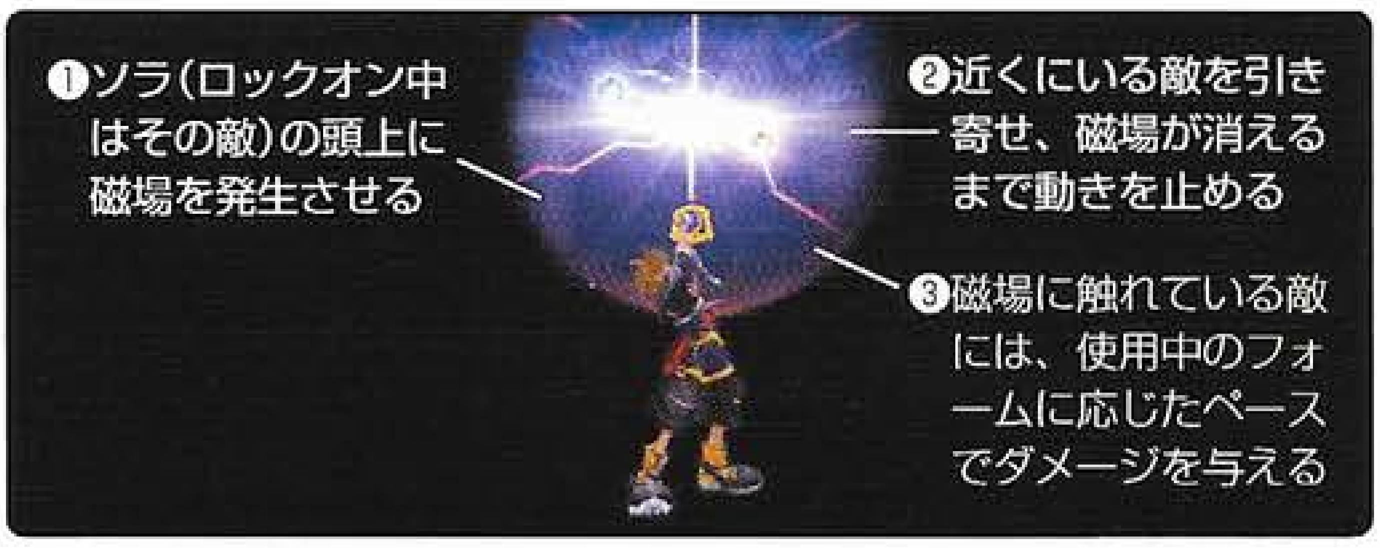
〈修得とパワーアップに必要なエレメント〉マグネエレメント

マグネエレメントの入手方法

1	ハロウィンタウンのエピソード1をクリアする
2	ポートロイヤルのエピソード2でグリムリーパー（2回目）を倒す
3	存在しなかった世界のエピソード1でシグバールを倒す

消費MP	タイプ	関連ステータス	弾き返し	トドメ
30	なし	魔法力	×	×

空中に磁場を発生させ、その近くにいる敵を引き寄せつつダメージを与える（敵の種類や状態によっては引き寄せられないこともある）。地上・空中ともにコンボは不可能。パワーアップすると、磁場の発生時間、敵を引き寄せる範囲、与えるダメージが強化される。



フォームによる効果のちがい

通常 NORMAL	ウィズダムフォーム WISDOM FORM	マスターフォーム MASTER FORM	ファイナルフォーム FINAL FORM
『マグネ』は3.0秒間、『マグネラ』は3.4秒間、『マグネガ』は3.8秒間に渡って磁場を発生させる。敵にダメージを与える回数は、引き寄せた瞬間の1回だけだが、例外もある（→P.686）。	磁場の発生時間は通常のフォームと変わらないものの、引き寄せている敵には3～5回ダメージを与えることが可能。そのため、1度の使用で敵のHPを大幅に減らせる。	武器で2回攻撃しつつ磁場を発生させる。磁場の発生時間は通常のフォームの1.8倍で、「敵を引き寄せてダメージを与える→敵を上に吹き飛ばしてダメージを与える」をくり返す。	磁場の発生時間は1秒強だが、ダメージを6～7回連続で与える。また、出現したばかりのプライズ（プライズボックス以外）を瞬時にソラのもとに引き寄せる効果も持つ。
威力補正	**威力補正**	**威力補正**	**威力補正**
マグネ ×1.0	マグネ ×0.5	マグネ 武器：×0.25 磁場：×0.5（吹き飛ばしは×1.0）	マグネ ——
マグネラ ×1.2	マグネラ ×0.6	マグネラ 武器：×0.25 磁場：×0.6（吹き飛ばしは×1.2）	マグネラ ×1.2（2ヒット目以降は×0.6）
マグネガ ×1.5	マグネガ ×0.75	マグネガ 武器：×0.25 磁場：×0.75（吹き飛ばしは×1.5）	マグネガ ×1.5（2ヒット目以降は×0.75）
ドライヴ値	**フォーム値**	**フォーム値**	**フォーム値**
マグネ 5	マグネ 0.32	マグネ 武器：0.3 磁場：0.32（吹き飛ばしは0.66）	マグネ ——
マグネラ 5	マグネラ 0.4	マグネラ 武器：0.3 磁場：0.4（吹き飛ばしは0.8）	マグネラ 0.8（2ヒット目以降は0.4）
マグネガ 5	マグネガ 0.5	マグネガ 武器：0.3 磁場：0.5（吹き飛ばしは1.0）	マグネガ 1.0（2ヒット目以降は0.5）

マグネ系の魔法の使いかた

敵の数が多いときや、敵がラッシュをかけてきたときは、この魔法で動きを止めて、そのスキに『たたかう』などで攻撃していこう。敵に大ダメージを与えたければ、ファイナルフォームで使うのがオススメだが、引き寄せられない敵に対しては、マスターフォームで使ったほうがより大きなダメージを与えることができる。



←クリムゾンジャズやホットロッドのように、連続で攻撃してくる敵には、この魔法で先制しよう。

魔法リスト⑥

リフレク系（リフレク リフレラ リフレガ）



修得とパワーアップに必要なエレメント　リフレクエレメント

リフレクエレメントの入手方法

1	タイムレス・リバーのエピソード1でピート（2回目）を倒す
2	ビーストキャッスルのエピソード2でザルディンを倒す
3	スペース・パラノイドのエピソード2でMCPを倒す

消費MP	タイプ	関連ステータス	弾き返し	トドメ
10	なし	魔法力	×	○

約1秒間、敵の攻撃を弾き返すバリアを張る。このバリアに敵の攻撃が当たると、弾き返しの有無を問わず周囲に爆発が起き、ダメージを与えつつ敵を吹き飛ばす。コンボで出すとバリアを連続で張れるが、そのときはコンボが終わるまで爆発が起きない。



❶ソラのまわりにバリアが出現。そのあいだは敵の攻撃がソラに当たらない

❷バリアに敵の攻撃が当たると、弾き返したあと、その周囲に小さな爆発がいくつも起きる

フォームによる効果のちがい

通常 NORMAL	ウィズダムフォーム WISDOM FORM	マスターフォーム MASTER FORM	ファイナルフォーム FINAL FORM
その場でバリアを張る。爆発の最大ヒット数は、『リフレク』が3なのに対し、『リフレラ』と『リフレガ』は4。いずれの場合も、最後は大ダメージを与えて敵を吹き飛ばす。	バリアの大きさや爆発の威力は、通常のフォームと同じ。移動しながら使うと、その方向へ進みながらバリアを張る（その場で使ったときは、動作が終わるまで移動できない）。	バリアの性能は、通常のフォームで使った場合と変わらないが、バリアを張るときに武器を5回連続で振って攻撃する。この武器による攻撃は、敵に防がれることがある。	ほかのフォームとちがい、使用中も好きな方向へ移動できる。また、バリアを張るときは、アビリティ『オートアサルト』の効果で武器による攻撃を6回もくり出す。
威力補正	威力補正	威力補正	威力補正
リフレク ×0.5（吹き飛ばしは×1.5）	リフレク ×0.5（吹き飛ばしは×1.5）	リフレク 爆発：×0.5（吹き飛ばしは×1.5）　武器：×0.25	リフレク ―
リフレラ ×0.5（吹き飛ばしは×1.6）	リフレラ ×0.5（吹き飛ばしは×1.6）	リフレラ 爆発：×0.5（吹き飛ばしは×1.6）　武器：×0.25	リフレラ 通常：×0.5（吹き飛ばしは×1.6）　武器：「×0.2→×2.0」を3回
リフレガ ×0.5（吹き飛ばしは×2.0）	リフレガ ×0.5（吹き飛ばしは×2.0）	リフレガ 爆発：×0.5（吹き飛ばしは×2.0）　武器：×0.25	リフレガ 通常：×0.5（吹き飛ばしは×2.0）　武器：「×0.2→×2.0」を3回
ドライヴ値	フォーム値	フォーム値	フォーム値
リフレク 8（2ヒット目以降は2）	リフレク 0.32（吹き飛ばしは1.0）	リフレク 爆発：0.32（吹き飛ばしは1.0）　武器：0.3	リフレク ―
リフレラ 8（2ヒット目以降は2）	リフレラ 0.32（吹き飛ばしは1.06）	リフレラ 爆発：0.32（吹き飛ばしは1.06）　武器：0.3	リフレラ 通常：0.32（吹き飛ばしは1.06）　武器：「0.24→2.4」を3回
リフレガ 8（2ヒット目以降は2）	リフレガ 0.32（吹き飛ばしは1.32）	リフレガ 爆発：0.32（吹き飛ばしは1.32）　武器：0.3	リフレガ 通常：0.32（吹き飛ばしは1.32）　武器：「0.24→2.4」を3回

リフレク系の魔法の使いかた

敵が強力な攻撃を使ってきたり、複数の敵に攻めこまれたりしたら、この魔法で弾き返しつつ反撃に転じよう。『リフレクトガード』とちがい、使った瞬間から効果があるうえ、背後からの攻撃も弾き返せるので便利だ。なお、マスターフォームやファイナルフォームでは、バリアを張るときに武器を振るので、敵に近づいてから出すといい。



←消費MPが少ないので、気軽に使用できる。危険を察知したら、とりあえず使っておこう。

ブレイヴフォーム



入手方法 トワイライトタウンのエピソード0で 1-30 塔：ドレスルームにいる3人の妖精に新しい服を用意してもらう（→P.193）

消費ドライヴゲージ 3　**必要な仲間** グーフィー

フォームチェンジ中のおもな変化

- サブウェポンを装備して二刀流で戦える
- 走ったりジャンプしたりするときの移動速度が1.5倍になる
- ジャンプの高さが1.3倍（最大3.2倍）になる
- 地上および空中での最大コンボ数が1回多くなる
- 魔法が使えなくなる

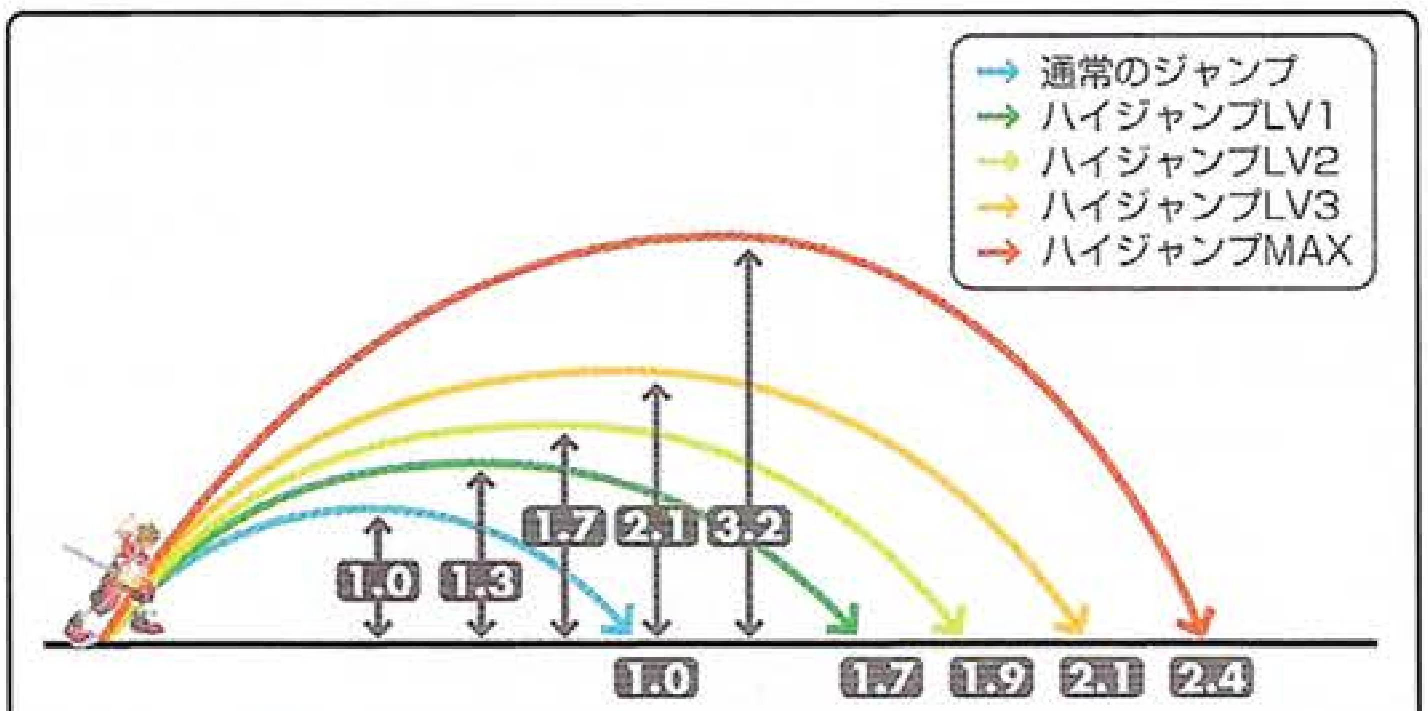
武器による攻撃を得意とするフォームで、2本のキーブレードを同時に使って戦うことができる。すばやく走ったり、高い位置までジャンプできたりすることも利点。ただし、もとの姿にもどるまでは魔法による攻撃や回復が行なえないので、戦う相手によっては、かえって苦戦をしいられることも。



グロウアビリティ

ハイジャンプ　**必要AP** 2

ジャンプできる高さと飛距離が延びる。右図のとおり、LV1から十分な変化があるうえ、MAXになると高さと飛距離が大幅に延びるのだ。なお、ブレイヴフォームのレベルを3以上にすると、通常のフォームでも『ハイジャンプ』が装備できるようになるが、ジャンプ中に進む速度がブレイヴフォームより遅いため、飛距離は右図の7割ほどに落ちる。



※高さと飛距離は、通常のジャンプを1.0としたときのもの

サポートアビリティ

※下記のものに加えて、通常のフォームで装備していたサポートアビリティも装備される

名前	効果
シンクロブレード	2本のキーブレードを同時に装備して二刀流で戦える
コンボプラス	地上での最大コンボ数が1増える
エアコンボプラス	空中での最大コンボ数が1増える

フォームレベル

経験値の入手方法

敵に攻撃を当てる

※1回当てるたびに1ずつ獲得
※リアクションコマンドやスケボーの攻撃を当てた回数も含まれる
※フォームチェンジした瞬間に発する衝撃波を当てた回数は含まれない

フォームレベルアップによる成長

LV	必要な経験値	成長の内容	
		通常のフォーム用	ブレイヴフォーム用
1	0	——	『ハイジャンプLV1』
2	100	『オートブレイヴ』	フォームゲージ+1
3	400	『ハイジャンプLV1』	フォームゲージ+1、『ハイジャンプLV2』
4	760	『コンボプラス』	フォームゲージ+1
5	1210	『ハイジャンプLV2』	フォームゲージ+1、『ハイジャンプLV3』
6	1750	『コンボプラス』	フォームゲージ+1
7	2500	『ハイジャンプLV3』	フォームゲージ+1、『ハイジャンプMAX』

使用できる技

分類	名前	タイプ	関連ステータス	威力補正	フォーム値	弾き返し	トドメ	修得条件
基本技	ブレイヴ地上縦振り	物理	攻撃力	×0.5→×0.65	0.6→0.78	○	×→○	—
		地上で敵が近くにいると出る技。両手の武器を交互に振り下ろして攻撃する						
基本技	ブレイヴ地上横振り	物理	攻撃力	×0.25	0.3	○	×→×→○→○	—
		地上で複数の敵が近くにいると出る技。両手の武器を合計4回に渡って連続で振りまわす						
基本技	ブレイヴ地上突き	物理	攻撃力	×0.5→×0.25→×0.5	0.6→0.3→0.6	△→○→○	×→○→○	—
		地上で敵が少し遠くにいると出る技。近づきながら武器で突き、さらに両手の武器を横へ払う						
基本技	ブレイヴ空中縦横振り	物理	攻撃力	×0.5	0.6	○	×→○→○	—
		地上で敵が頭上にいるときか、空中コンボ中に出る技。右手の武器を振り上げたあと、両手の武器を横に払う						
基本技	ブレイヴ空中上下振り	物理	攻撃力	×0.65	0.78	○	×→○	—
		空中にいると出る技。右手の武器を振り上げ、さらに左手の武器を振り下ろす						
アビリティ技	ブレイヴシュート	物理	攻撃力	武器：×1.5　衝撃波：×1.5	武器：1.8　衝撃波：1.8	武器：△ 衝撃波：×	○	初期
		地上コンボフィニッシュ技。軽く跳んでから武器を振り下ろし、衝撃波で敵を上に吹き飛ばす						
アビリティ技	ブレイヴビート	物理	攻撃力	×0.25→×0.25→×0.25→×0.25→×1.0→×1.0	0.3→0.3→0.3→0.3→1.2→1.2	△	○	初期
		複数の敵が近くにいると出る地上コンボフィニッシュ技。横に2回転しながら武器を振りまわす						
アビリティ技	ソニックストライク	物理	攻撃力	横振り：×0.5　突き：×2.5	横振り：0.6　突き：3.0	横振り：△ 突き：×	○	初期
		空中コンボフィニッシュ技。敵の背後まですばやく移動しながら横振り→突きの順に攻撃する						
アビリティ技	ソニックエンド	物理	攻撃力	×0.25→×0.25→×0.25→×0.25→×1.0→×1.0	0.3→0.3→0.3→0.3→1.2→1.2	△	○	初期
		複数の敵が近くにいると出る、空中コンボフィニッシュ技。両手の武器を何度も斜めに振って攻撃する						
アビリティ技	オーバーホライズン	物理	攻撃力	×0.65	0.78	○	×→○	初期
		地上で◉ボタンを押すと出る技。前方に跳びながら右手の武器を振り上げ、さらに左手の武器を振り下ろす						
アビリティ技	リベンジスラッシュ	物理	攻撃力	×0.5	0.6	○	×→○→○	初期
		吹き飛び中に◉ボタンを押すと出る技。空中で体勢を立て直し、武器を3回振って攻撃する						



ブレイヴシュート
⬅武器で攻撃しながら前方へ衝撃波を走らせ、敵を上に吹き飛ばす。衝撃波を発するまでのスキがやや大きい。



ソニックストライク
⬅武器をかまえたのち、すばやい動きで突進。敵に攻撃を弾き返されないうえ、対象の背後にいる敵も巻きこめる。

ブレイヴビート
➡地上で武器を横に振りながら1回転したあと、前方に浮かび上がりつつ武器を大きく振りまわして広範囲に攻撃。



リベンジスラッシュ
➡通常のフォームで使ったときとちがい、2〜3段目では武器を横に振るため、地上にいる敵には当たりにくい。



攻撃以外のアクションアビリティ

名前	効果	修得条件
フリーフィニッシュ	コンボ中に◉ボタンを押すとフィニッシュ技が出る。ただし、この方法で出せる技は、地上だと『ブレイヴシュート』、空中だと『ソニックストライク』のみ	初期

ブレイヴフォームでの使いかた

通常は『たたかう』のコンボを仕掛けていけばいいが、敵によってはコンボの途中で反撃を受けることが多い。ブレイヴフォームでは、コンボ中に◉ボタンを押すだけでコンボフィニッシュ技が出せるので、◉ボタンの連打で『オーバーホライズン』→『ソニックストライク』の順に攻撃し、すばやく大ダメージを与えていくのがオススメだ。



⬅間合いを詰めてから◉ボタンを連打するだけで、つぎつぎと敵を倒していける。

フォームリスト②

ウィズダムフォーム



入手方法 ディズニーキャッスルのエピソード1をクリアする

消費ドライヴゲージ 3　**必要な仲間** ドナルド

フォームチェンジ中のおもな変化

- 『たたかう』コマンドが『ショット』コマンドに変わる
- 地表をすべるように移動する
- 技、魔法、アイテムの使用中に移動できる
- 移動速度が約1.4倍になる
- 魔法が強化され、使う動作も速くなる
- 地上での最大コンボ数が1回多くなる
- 空中コンボができなくなる

魔法を得意とするフォーム。すべての魔法の性能が通常のフォームよりアップし、使う動作も速くなる。基本技が弾を撃つ攻撃になるのも大きな変化で、1発あたりの威力は小さいが、遠くにいる敵に攻撃を当てることができる。また、グロウアビリティの『エアスライド』は、すばやく移動したいときや、敵の攻撃をかわしたいときに役立つ。

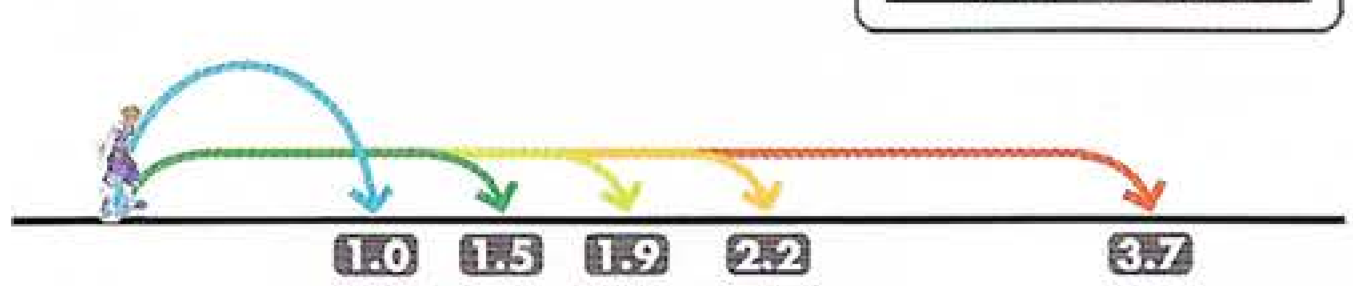




グロウアビリティ

エアスライド　**必要AP** 2

左スティックを倒しながら◉ボタンを押すと、その方向へすばやく低空飛行する（◉ボタンを放した時点で移動をやめる）。移動中は何もできないが、着地直前なら空中用の技や魔法を使うことが可能。また、移動をはじめた瞬間（ソラの姿がブレて見えるあいだ）は、敵の攻撃が当たらなくなるので、攻撃をかわす手段としても利用できる。



※移動距離は、通常のジャンプを1.0としたときのもの

敵の攻撃が当たらない時間の長さ

レベル	時間
LV1	(なし)
LV2	0.3秒
LV3	0.4秒
MAX	0.5秒

サポートアビリティ

※下記のものに加えて、通常のフォームで装備していたサポートアビリティも装備される

名前	効果
コンボプラス	地上での最大コンボ数が1増える
MPヘイスガ	MPチャージの速度が2倍になる

フォームレベル

経験値の入手方法

ハートレスを倒す

※1体倒すたびに1ずつ獲得
※リアクションコマンドやスケボーの攻撃で倒した数も含まれる
※フォームチェンジした瞬間に発する衝撃波で倒した数は含まれない

フォームレベルアップによる成長

LV	必要な経験値	成長の内容	
		通常のフォーム用	ウィズダムフォーム用
1	0	——	『エアスライドLV1』
2	20	『オートウィズダム』	フォームゲージ+1
3	80	『エアスライドLV1』	フォームゲージ+1、『エアスライドLV2』
4	152	『ダメージアスピル』	フォームゲージ+1
5	242	『エアスライドLV2』	フォームゲージ+1、『エアスライドLV3』
6	350	『MPヘイスト』	フォームゲージ+1
7	500	『エアスライドLV3』	フォームゲージ+1、『エアスライドMAX』

使用できる技

区分	名前	タイプ	関連ステータス	威力補正	フォーム値	弾き返し	トドメ	修得条件
基本技	地上ショット	なし	魔法力	×0.25	0.16	×	×→×→○	――
		地上にいると出る技。前方に光の弾を3回連続で撃つ。弾の軌道は狙った敵の位置に応じて曲がる						
基本技	地上フィニッシュショット	なし	魔法力	×0.25（3回目の連射は×0.5）	0.16（3回目の連射は0.32）	×	○	――
		地上コンボフィニッシュ技。弾の3連射を3回連続で行なう。3回目の連射では威力が2倍になる						
基本技	空中ショット	なし	魔法力	×0.25	0.16	×	×→×→○	――
		空中にいると出る技。光の弾を3連射する。地上とちがってコンボで出すことができない						
アビリティ技	リベンジスラッシュ	なし	魔法力	×0.25	0.16	×	×→×→○	初期
		吹き飛び中に◉ボタンを押すと出る技。空中で体勢を立て直し、前方に光の弾を3回連続で撃つ						



地上ショット

⬅弾を撃っているあいだは、向きを変えないまま前後左右の好きな方向へ移動することができる。



地上フィニッシュショット

➡「横になった姿勢で3発→軽くジャンプして3発→降りぎわに3発」という流れで弾を撃つ。

攻撃以外のアクションアビリティ

名前	効果	修得条件
ウィズダムショット	『たたかう』コマンドが『ショット』コマンドに変化する	初期
アクティブホバー	移動を止めずに攻撃を出したりアイテムを使ったりできる	初期
マジックヘイスト	魔法を使う動作が通常のフォームより速くなる	初期
マジックスパイス	コンボフィニッシュの魔法が通常のフォームより強化される	初期

魔法を強化するアクションアビリティの効果

ウィズダム、マスター、ファイナルの各フォームは、魔法の威力や使う動作の速さなどを強化するアクションアビリティ（下記参照）を最初から装備している。具体的にどう変化しているかは、P.46～51の魔法リストにあるとおりだ。なお、ウィズダムフォームの『マジックスパイス』は、説明文に「魔法コンボのフィニッシュがパワーアップします」とあるが、コンボで出すことができないマグネ系やケアル系の魔法も強化している。

魔法を強化するアクションアビリティ

アビリティ名	フォーム	おおまかな効果
マジックヘイスト	ウィズダム	使う動作が速くなる
マジックスパイス	ウィズダム	コンボフィニッシュ魔法が強化される
マスターマジック	マスター	魔法全般が強化され、空中コンボも可能になる
クライムペナルティ	ファイナル	魔法全般が強化され、空中コンボも可能になる



⬅魔法を強化するアクションアビリティは、通常のフォームで装備することができない。

ウィズダムフォームでの戦いかた

フォームの特性を活かすためにも、できるかぎり魔法で攻撃しよう。『ショット』で攻撃しながら敵に近づき、コンボフィニッシュでのみ魔法を使うようにすれば、MPを効果的に使うことができるはずだ。MPが尽きてしまったら、MPチャージが終わるまで『エアスライド』で逃げつつ、必要に応じてエーテルなどのアイテムで回復させること。



⬅魔法は、敵の数が少なければ1発ずつ出し、敵の数が多ければコンボフィニッシュで出すといい。

フォームリスト③

マスターフォーム



入手方法 ホロウバスティオンのエピソード2で 2-8 アンセムの研究室の壁にある落書きをながめる(→P.293)

消費ドライヴゲージ 4　**必要な仲間** いずれかふたり

フォームチェンジ中のおもな変化

- サブウェポンを装備して二刀流で戦える
- 走ったりジャンプしたりするときの移動速度が1.25倍になる
- ジャンプの高さが1.5倍になる
- 空中でもう1回ジャンプできる
- 空中での最大コンボ数が2多くなる
- 魔法の最大コンボ数が無限になる

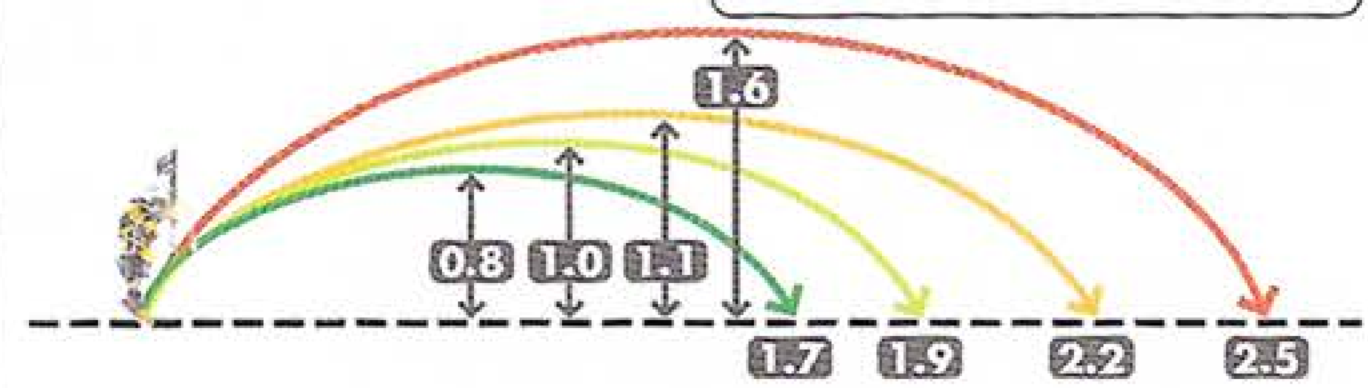
二刀流で戦えるうえに、強化された魔法も使えるという万能型のフォーム。しかも、空中でもう1回ジャンプしたり、魔法を使うときに武器でも攻撃したりといった、独自の能力を持つ。そのかわり、必要なドライヴゲージの量が多く、フォームチェンジ中は仲間がふたりともいなくなってしまう。



グロウアビリティ

エアドッジ　必要AP 3

ジャンプしているときや足場から落ちているときに⊗ボタンを押すと、空中で再度ジャンプできる(技や魔法を使ったあとをのぞく)。ジャンプをはじめた直後は横に高速回転しながらキーブレードで身を守る動作をとるが、そのあいだは敵の攻撃を弾き返すことが可能。また、この動作中は移動速度が速く、通常のジャンプよりも飛距離が長くなる。



弾き返しが可能な時間の長さ

レベル	時間
LV1	0.2秒
LV2	0.3秒
LV3	0.4秒
MAX	0.5秒

※高さと飛距離は、通常のジャンプを1.0としたときのもの

サポートアビリティ

※下記のものに加えて、通常のフォームで装備していたサポートアビリティも装備される

名前	効果
シンクロブレード	2本のキーブレードを同時に装備して二刀流で戦える
エンドレスマジック	魔法の最大コンボ数が無限になる
エアコンボプラス	空中での最大コンボ数が1増える
ドロー	プライズを引き寄せる範囲が広がる
MPヘイスラ	MPチャージの速度が1.5倍になる

※『エアコンボプラス』はふたつ覚えている

フォームレベル

経験値の入手方法

ドライヴプライズを拾う

※獲得量は、小だと1、大だと3

フォームレベルアップによる成長

LV	必要な経験値	成長の内容	
		通常のフォーム用	マスターフォーム用
1	0	―	『エアドッジLV1』
2	60	『オートマスター』	フォームゲージ+1
3	240	『エアドッジLV1』	フォームゲージ+1、『エアドッジLV2』
4	456	『エアコンボプラス』	フォームゲージ+1
5	726	『エアドッジLV2』	フォームゲージ+1、『エアドッジLV3』
6	1050	『エアコンボプラス』	フォームゲージ+1
7	1500	『エアドッジLV3』	フォームゲージ+1、『エアドッジMAX』

使用できる技

分類	名前	タイプ	関連ステータス	威力補正	フォーム値	弾き返し	トドメ	修得条件
基本技	マスター左右振り	物理	攻撃力	×0.33→×0.65→×0.33	0.38→0.78→0.38	○→△→△	×→○→○	——
		地上にいるときか、空中コンボ中に出る技。前進して右手の武器を斜め下へ振り、さらに両手の武器を右へ払う						
基本技	マスター宙返り振り	物理	攻撃力	×0.33→×0.33→×0.65	0.38→0.38→0.78	○→○→△	×→×→○	——
		空中にいるか、地上で複数の敵が近くにいると出る技。宙返り1回ひねりをしながら両手の武器を振りまわす						
基本技	マスター縦横振り	物理	攻撃力	×0.33→×0.65	0.38→0.78	○→△	×→○	——
		空中にいるか、地上で敵が頭上にいると出る技。右手の武器を大きく振り上げたあと、左手の武器を真横に振る						
アビリティ技	マスターストライク	物理	攻撃力	×0.25→×0.5→×0.25→×0.25→×0.5→×0.25→×0.5→×0.5→×0.25→×0.65→×1.5	0.3→0.6→0.3→0.3→0.6→0.3→0.6→0.6→0.3→0.78→1.8	△	○	初期
		コンボフィニッシュ技。両手の武器を交互に振りまわし、最後は交差させるように振り下ろす						
アビリティ技	ディザスター	なし	攻撃力	旋風：×0.1　吹き飛ばし：×1.5	旋風：0.12　吹き飛ばし：1.8	×	○	初期
		複数の敵が近くにいると出る、コンボフィニッシュ技。横に回転しながら武器を振り、発生させた旋風に敵を巻きこんだあと遠くへ吹き飛ばす。最大ヒット数は、旋風が10、吹き飛ばしが2						

アクションアビリティ『マスターマジック』の効果で出る技

名前	タイプ	関連ステータス	威力補正	フォーム値	弾き返し	トドメ	修得条件
オート魔法攻撃	物理	攻撃力	（→P.46～51）	（→P.46～51）	△	×	——
	魔法を使うと自動的に出る技。魔法ごとに威力や攻撃回数がちがう						



マスター左右振り
⬅武器を左→右の順に払うが、右へ払うときは両手の武器を使うため、攻撃が2回ヒットする。



マスターストライク
⬅敵に大ダメージを与える攻撃を連続で出す。攻撃範囲が広く、はずれることはまずない。

マスター宙返り振り
➡右手の武器を縦に振りながら前に回転し、頭が下に向いたところで両手の武器を斜めに払う。



ディザスター
➡巨大な旋風を発生させる攻撃。動作中は前後左右に移動できるので、多くの敵を巻きこもう。



マスターフォームには『たたかう』の地上コンボが存在しない

マスターフォームの基本技は、いずれも空中に浮かんで攻撃する。そのため、地上と空中のどちらから攻撃しても、コンボが空中用のものになるのだ。ここで重要なのは、マスターフォームではふたつの『エアコンボプラス』が強制的に装備されること。たとえフェンリル(→P.143)と『コンボマイナス』を装備しても、『たたかう』の最大コンボ数は3までしか減らせない。

攻撃以外のアクションアビリティ

名前	効果	修得条件
マスターマジック	魔法が強化され、魔法と武器での同時攻撃や、魔法での空中コンボが可能になる	初期

マスターフォームでの戦いかた

『たたかう』も魔法も強力なので、両方をバランスよく使おう。ただし、『たたかう』は最大コンボ数が多い関係で(上記コラム参照)、フィニッシュ技が出る前に別の敵が攻めてくることが多い点には注意。魔法に関しては、ファイア系、サンダー系、マグネ系のうち、敵に無効化されないものを使っていくのがオススメだ。



⬅マスターフォームでは、ファイア系の魔法を使うと、敵に接近して攻撃するため命中させやすい。

フォームリスト④

アンチフォーム



入手方法 なし(下記参照)

消費ドライヴゲージ 3以上(残りすべて) **必要な仲間** いずれかふたり

フォームチェンジ中のおもな変化

- 『たたかう』コマンドしか使えなくなる(バトル中でなければ『リターン』も使える)
- あらゆるリアクションコマンドが使えなくなる
- 走ったりジャンプしたりするときの移動速度が2倍になる
- 受けるダメージが1.5倍になる
- HPプライズを拾えない
- 敵を倒しても経験値が得られない
- ドライヴプライズを拾うとフォームゲージが減る
- キャンプメニューが開けない

闇の力にとらわれた姿。ブレイヴ、ウィズダム、マスターフォームのいずれかになろうとしたときに、下記の条件でこの姿になってしまう。機敏な動きで戦えるものの、魔法やアイテムが使えず、受けるダメージも大きくなるなど、欠点のほうが目立つ。もとの姿にもどるには、フォームゲージ(初期値は5で固定)がゼロになるのを待てばいい。また、別のマップへ移動するか、バトルを終わらせて『リターン』コマンドを使うことでも、もとの姿にもどれる。

グロウアビリティ

(なし)

サポートアビリティ

(なし) ※通常のフォームで装備していたサポートアビリティが装備される

アンチフォームになる条件

ソラには「アンチカウント」という画面に表示されない数値があり、下記のような状況で増減する。この数値が多いほどアンチフォームになりやすくなるのだ(右記参照)。なお、ファイナルフォームを選んだときは絶対にアンチフォームにならない。

アンチカウントが変わる状況

状況	アンチカウント
ブレイヴ、ウィズダム、マスターフォームのいずれかになる	+1
ファイナルフォームになる	−10
アンチフォームになる	−4
新しいフォームを入手する	ゼロになる

※仲間の気絶中にフォームチェンジしたときは増減しない

アンチフォームになる確率

アンチカウント	確率
0〜4	0%
5〜9	10%
10以上	25%

※下の表にあげたバトルでは確率が変化する
※バトル以外のときや、気絶した仲間がいるかファイナルフォームを選んだときは、アンチフォームにならない

アンチフォームになる確率が変わるバトル

確率の変化	該当するバトル
2倍になる	エピソード中にかならず起きるバトル(下記以外)
4倍になる	XIII機関のメンバーとのバトル
10倍になる	ゼムナス(鎧)とのバトル
ゼロになる	協力キャラクターが登場するバトル、特定の相手(ビースト、ハデス、ピート、ピート(?)、バルボッサ)とのバトルなど

COLUMN コラム ファイナルフォームの入手方法とアンチフォームの関係

物語を終盤まで進めて、存在しなかった世界の 15-3 記憶の摩天楼(→P.341)を訪れたあとは、本来ならアンチフォームになるはずの場面にて、25〜100%の確率で「ファイナルフォーム」になる。それと同時にファイナルフォームが手に入り、以降は『ドライヴ』コマンドで選べるようになるのだ。

アンチフォームのかわりにファイナルフォームになる確率

25% (ファイナルフォームにならなかったときは次回の確率が50%になり、そこでもならなかったときはそのつぎの回の確率が100%になる)

※ドライヴゲージが5以上たまっているときのみ
※ファイナルフォーム入手後は0%に固定される

使用できる技

	名前	タイプ	関連ステータス	威力補正	フォーム値	弾き返し	トドメ	修得条件
基本技	アンチ地上引っかき	物理	攻撃力	×0.25→×0.25→×0.1→×0.1→×0.5	0.4→0.4→0.16→0.16→0.8	△	×	—
		地上にいると出る技。左右の手で交互に引っかいたのち、前へ転がってから両手を同時に振り下ろす						
	アンチ地上蹴り上げ	物理	攻撃力	×0.25→×0.25→×0.5	0.4→0.4→0.8	△	×	—
		地上で敵が少し遠くにいると出る技。左右の手で引っかき、さらにバック転をしながら蹴り上げる						
	アンチ地上ダンス蹴り	物理	攻撃力	×0.25→×0.1→×0.1→×0.25→×0.25→×0.5	0.4→0.16→0.16→0.4→0.4→0.8	△	×	—
		地上で複数の敵が近くにいると出る技。ブレイクダンスのような動きから何度もキックを放つ						
	アンチ地上横回転	(※1)	攻撃力	バック転：×0.25 回転：×0.1 (最後は×0.5)	バック転：0.4 回転：0.16 (最後は0.8)	△	×	—
		地上コンボ中に◉ボタンを押すと出る技。バック転の動作で敵を蹴り上げたあと、横に何度も回転しながら両手で引っかき、最後に敵を吹き飛ばす						
	アンチ地上乱舞	(※2)	攻撃力	引っかき：×0.25 (2ヒット目以降は×0.1) 急降下：×1.5	引っかき：0.4 (2ヒット目以降は0.16) 急降下：2.4	×	× (急降下は○)	—
		地上コンボフィニッシュ技。敵の周囲を上下左右に瞬間移動しながら引っかき、最後に上空から急降下して攻撃する						
	アンチ地上一閃	物理	攻撃力	×0.1 (最後は×1.0)	0.16 (最後は1.6)	×	×(最後は○)	—
		複数の敵が近くにいると出る、地上コンボフィニッシュ技。一瞬立ち止まったあと、前後左右に瞬間移動しながら周囲の敵を3〜4回引っかき、最後に敵を吹き飛ばす						
	アンチ空中ダンス蹴り	物理	攻撃力	×0.25→×0.1→×0.1→×0.5	0.4→0.16→0.16→0.8	△	×	—
		空中にいると出る技。アッパーのあと左右の足で蹴り、さらに前方へ飛びつく						
	アンチ空中大車輪	物理	攻撃力	ヒザ蹴り：×0.25 回転蹴り：×0.1 カカト落とし：×0.25 引っかき：×0.5	ヒザ蹴り：0.4 回転蹴り：0.16 カカト落とし：0.4 引っかき：0.8	△	×	—
		空中コンボ中に出る技。「ヒザ蹴りで接近→敵を中心に回転しながら8回連続で蹴る→宙返りからカカト落とし→左に引っかく」の順に攻撃する						
	アンチ空中乱舞	(※3)	攻撃力	連続攻撃：×0.25 (2ヒット目以降は×0.1) 急降下：×1.5	連続攻撃：0.4 (2ヒット目以降は0.16) 急降下：2.4	×	× (急降下は○)	—
		空中コンボフィニッシュ技。前に進みながら手足で何度もパンチやキックをくり出したのち、上空から急降下して攻撃する						
	アンチ空中ドーム	ダーク	攻撃力	×0.1 (最後は×1.0)	0.16 (最後は1.6)	×	×(最後は○)	—
		複数の敵が近くにいると出る、空中コンボフィニッシュ技。敵の頭上にまわりこみ、巨大な球体を描くように闇の刃を何度も行き来させる						
	アンチグライド	—	—	—	—	—	—	—
		地上で◉ボタンを押すと出る技。後方へ飛んでからUターンし、もとの位置よりもやや前方(敵がいるときはその背後)へ移動する						

※コンボフィニッシュ技以外は、攻撃が当たった瞬間にボタンを押すと、動作の途中でもつぎの技を出せる
※1……バック転：物理　回転：ダーク　※2……引っかき：物理　急降下：ダーク
※3……連続攻撃：物理　急降下：ダーク



アンチ地上乱舞

⬅すばやい動きで敵を引っかいたのち、急降下攻撃で周囲の敵もろとも大ダメージを与える。

アンチ空中ドーム

➡ソラの真下にいる敵たちを闇の刃で何度も攻撃する。やや高めの位置から使うと効果大。



アンチフォームでの戦いかた

すばやく攻撃できるが、1発あたりの威力は小さく、HPを回復する手段もないので、早めにもとの姿へもどったほうが安全。別のマップへ移動できる状況ならそこへ逃げこめばいいが、ボス敵とのバトルなどではその方法が使えない。ひたすら逃げまわりつつ、スキあらば敵に攻撃を当てることでフォームゲージを減らしていこう。



⬅敵に攻撃するときは、空中コンボで攻めこんだほうが反撃を受けにくい。

フォームリスト⑤

ファイナルフォーム



入手方法 存在しなかった世界の15-3記憶の摩天楼を訪れたあと、フォームチェンジするときに特定の条件を満たす(→P.58)

消費ドライヴゲージ 5　**必要な仲間** いずれかふたり

フォームチェンジ中のおもな変化

- サブウェポンを装備して二刀流で戦える
- 地表をすべるように移動する
- 技、魔法、アイテムの使用中に移動できる
- 走ったりジャンプしたりするときの移動速度が約1.7倍になる
- ジャンプの高さが1.5倍になる
- 風に乗って空を飛べる
- ジャンプしたり、魔法やアイテムを使ったり、敵の攻撃を受けたりしたときなどにキーブレードが自動的に攻撃する
- 魔法の性能がアップし、使う動作も速くなる

さまざまな能力がパワーアップする究極のフォーム。ほかのフォームとちがい、アンチフォームになる危険性がない(→P.58)のも大きな長所だ。必要なドライヴゲージの量が多いうえに、フォームレベルを上げにくいという欠点はあるが、それらを差し引いても実用性はダントツと言える。

グロウアビリティ

グライド　**必要AP** 3

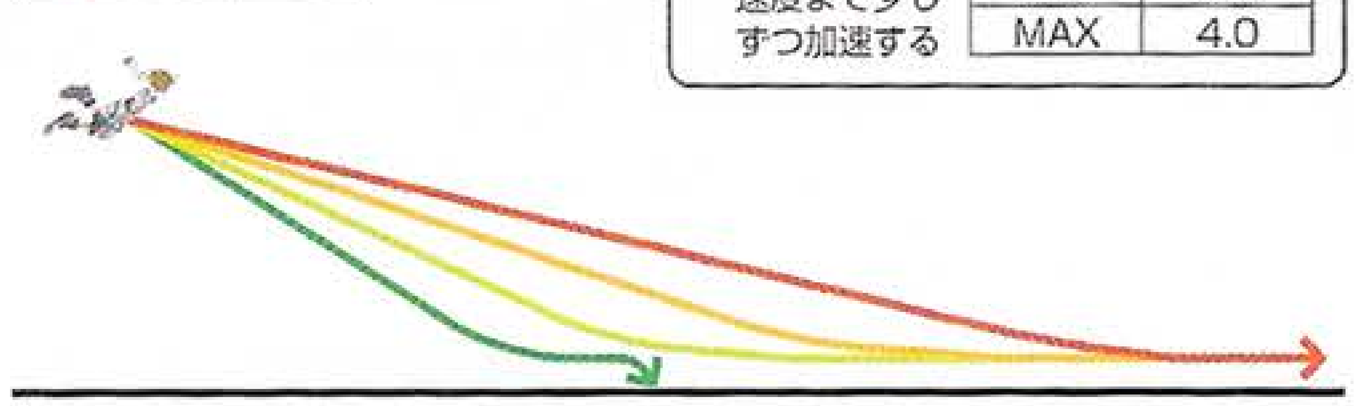
空中で◉ボタンを押すと、◉ボタンを放すまで前後左右に飛べる(技や魔法の使用後はのぞく)。高度は少しずつ下がっていくが、地表スレスレまで降下しても、坂や障害物にぶつかるまでは着地しない(LV1のみしばらくすると着地)。なお、ファイナルフォームで『グライド』を使っているときは、キーブレードが自動的に攻撃する(右ページ参照)。

→ グライドLV1
→ グライドLV2
→ グライドLV3
→ グライドMAX

動作中の最高速度

レベル	最高速度
LV1	2.0
LV2	2.5
LV3	3.0
MAX	4.0

※動作中は最高速度まで少しずつ加速する



※最高速度は、走っている速度を1.0としたときのもの

サポートアビリティ

※下記のものに加えて、通常のフォームで装備していたサポートアビリティも装備される

名前	効果
シンクロブレード	2本のキーブレードを同時に装備して二刀流で戦える
MPヘイスト	MPチャージの速度が1.25倍になる

フォームレベル

経験値の入手方法

ノーバディを倒す

※1体倒すたびに1ずつ獲得
※リアクションコマンドやスケボーの攻撃で倒した数も含まれる
※フォームチェンジした瞬間に発する衝撃波で倒した数は含まれない

フォームレベルアップによる成長

LV	必要な経験値	成長の内容	
		通常のフォーム用	ファイナルフォーム用
1	0	―	『グライドLV1』
2	20	『オートファイナル』	フォームゲージ+1
3	80	『グライドLV1』	フォームゲージ+1、『グライドLV2』
4	152	『フォームブースト』	フォームゲージ+1
5	242	『グライドLV2』	フォームゲージ+1、『グライドLV3』
6	350	『フォームブースト』	フォームゲージ+1
7	500	『グライドLV3』	フォームゲージ+1、『グライドMAX』

使用できる技

分類	名前	タイプ	関連ステータス	威力補正	フォーム値	弾き返し	トドメ	修得条件
基本技	ファイナル地上交差振り	物理	攻撃力	×0.33	0.38	△	×	——
		地上にいると出る技。左右の武器を交互に振る。最大3ヒットで、敵が近くにいると自動的に『ファイナル地上突き』へ移行						
基本技	ファイナル地上突き	物理	攻撃力	×0.25	0.3	×	×(※1)	——
		『ファイナル地上交差振り』のあとに出る技。突きを6回連続でくり出すが、敵がいなくなると攻撃が中断される						
基本技	ファイナル地上連続振り	物理	攻撃力	×0.25	0.3	△	○	——
		地上コンボ中に出る技。横に回転しながら左右の武器を何度も斜めに振りまわす。最大6ヒット						
基本技	ファイナル空中斜め回転	物理	攻撃力	×0.33	0.38	△	○	——
		空中にいるか、地上で敵が頭上にいると出る技。ジャンプ後、何度も斜めに回転しながら武器を振る。最大4ヒット						
基本技	ファイナル空中左右振り	物理	攻撃力	回転：×0.2　払い&交差振り：×0.25	回転：0.24　払い&交差振り：0.3	△	×(交差振りは○)	——
		空中で複数の敵が近くにいると出る技。何度も左に回転しながら攻撃したあと、左右の武器を右に払ってから交差するように振り上げる。最大ヒット数は、回転が10、払いが4、交差振りが2						
アビリティ技	ファイナルアルカナム	物理	攻撃力	武器：×0.2　火花：×0.5	武器：0.3　火花：0.6	×	○	初期
		地上コンボフィニッシュ技。武器を横にまわしながら投げたあと、武器から激しい火花を散らす。最大ヒット数は、武器が8、火花が5						
アビリティ技	ファイナルオーバー	物理	攻撃力	回転：×0.2　光：×0.25 宙返り：×0.5　急降下：×1.0	回転：0.24　光：0.3 宙返り：0.6　急降下：1.2	×	○	初期
		空中コンボフィニッシュ技。「武器を手首で回転させる→ソラの両脇に立てた武器から上下に光を連続放出→ソラが宙返りしながら上昇する→急降下しながら突き」の順に攻撃する。最大ヒット数は、回転が2、光が8、宙返りが2、急降下が2						
アビリティ技	ファイナルアーツ	物理	攻撃力	振りまわし：×0.33 突進：×0.5　横払い：×1.0	振りまわし：0.38 突進：0.6　横払い：1.2	振りまわし：△ 突進&横払い：×	○	初期
		複数の敵が近くにいると出る、コンボフィニッシュ技。ソラを中心に武器を横に振りまわしたあと、ソラ自身が周囲を飛びまわりながら突進し、最後に武器を大きく横に払う。最大ヒット数は、振りまわしが4、突進が5、横払いが2						
アクションアビリティ「オートアサルト」の効果で出る技								
	オートジャンプ援護	物理	攻撃力	×0.2→×0.2→×0.1→×0.1	0.24→0.24→0.12→0.12	△	×	——
		ジャンプをした直後に出る技。左右の武器がソラの周囲を高速でまわる						
	オート降下援護	物理	攻撃力	×0.2→×0.2	0.24→0.24	△	×	——
		ジャンプで降下をはじめたり、足場から落ちはじめたときに出る技。左右の武器が交差するように斜めに回転する						
	オート着地援護	物理	攻撃力	×0.2→×0.2	0.24→0.24	△	×	——
		ソラが着地した瞬間に出る技。左右の武器がソラのまわりを1周する						
	オートグライド援護	物理	攻撃力	×1.0	1.2	△	×	——
		『グライド』で移動していると出る技。武器がプロペラのように回転をくり返す						
	オートアイテム援護	物理	攻撃力	×0.2→×0.2→×0.2→×0.2→×0.2→ ×0.2→×2.0→×2.0→×2.0→×2.0	0.24→0.24→0.24→0.24→0.24 →0.24→2.4→2.4→2.4→2.4	△	×	——
		アイテムを使うと出る技。武器がソラの周囲を何度もまわり、敵に大ダメージを与える						
	オート魔法援護	物理	攻撃力	（→P.46、49、51）	（→P.46、49、51）	△	×	——
		ファイア系、ケアル系、リフレク系の魔法を使うと出る技。どの魔法でも攻撃の内容は同じ						
	オート吹き飛び援護	物理	攻撃力	×0.2	0.24	△	×	——
		ソラが敵の攻撃で吹き飛ばされると出る技。左右の武器が敵めがけて攻撃する						
	オートリカバリー援護	物理	攻撃力	×0.2	0.24	△	×	——
		『エアリカバリー』で体勢を立て直した瞬間に出る技。左右の武器がソラの周囲を何度もまわる。最大6ヒット						

※1……突きの5～6ヒット目のみ「○」

攻撃以外のアクションアビリティ

名前	効果	修得条件
オートアサルト	特定の状況になると、キーブレードが自動的に攻撃する。攻撃する状況と、その効果は上記のリストに掲載	初期
クライムペナルティ	魔法が強化され、魔法での空中コンボが可能になる	初期
アクティブホバー	移動を止めずに攻撃を出したりアイテムを使ったりできる	初期

ファイナルフォームでの戦いかた

基本的には『たたかう』を連発していればいいが、技を使うとフォームゲージが大幅に減るので、魔法も使っていこう。魔法に関しては、敵に無効化されることが少ないファイア系とマグネ系を使うのがオススメだ。なお、『リーフベール』を装備した状態でケアル系の魔法を使えば、敵の攻撃を弾き返しつつ自動的にキーブレードで反撃できる。



⬅ファイナルフォームで使うファイア系の魔法は、同時に武器でも攻撃するので無効化されにくい。

ソラのそのほかの状態

見た目だけでなく技まで大きく変化

ライオン変身時

• ライオン変身時のおもな変化 •

- 走ったりジャンプしたりするときの移動速度が2.2倍(『ダッシュ』使用時は4倍)になる
- 足場にぶら下がることができない
- 基本技やアクションアビリティが専用のものになる
- 移動しながら魔法が使える
- フォームチェンジできない
- 連携と召喚魔法が使用できない(シンバとの連携をのぞく)
- 敵に対するリアクションコマンドの大半が使用できない
- 地上および空中での最大コンボ数が2多くなる



プライド・ランドにおけるソラの姿。四つ足になったことで移動のしかたが変わり、使える技もまったく別物になる。

イベントによる成長

エピソード	条件	成長の内容
1	11-6 ヌーの谷を訪れる(→P.281)	『ダッシュ』
2	11-10 王の間にいるシンバと会話する(→P.317)	『ダッシュインパクト』

サポートアビリティ

※下記のものに加えて、通常のフォームで装備していたサポートアビリティも装備される

名前	効果	修得条件
コンボプラス	地上での最大コンボ数が1増える	初期
エアコンボプラス	空中での最大コンボ数が1増える	初期

※『コンボプラス』『エアコンボプラス』はそれぞれふたつずつ覚えている

使用できる技

分類	名前	タイプ	関連ステータス	威力補正	ドライヴ値	弾き返し	トドメ	修得条件
基本技	ライオン地上縦振り	物理	攻撃力	×1.0	0	△	×	——
		地上にいると出る技。前方へ軽く跳んでから武器を振り下ろす						
基本技	ライオン地上横振り	物理	攻撃力	×0.65	0	△	×	——
		地上で複数の敵が近くにいると出る技。円を描くように進みながら武器を振り、周囲の敵にも攻撃する						
基本技	ライオン地上突進振り	物理	攻撃力	×1.0	0	△	×	——
		地上で敵が少し遠くにいると出る技。前方に飛びかかり、左下にかまえていた武器を振りまわす						
基本技	ライオン地上落下振り	物理	攻撃力	×2.0	0	△	○	——
		地上コンボフィニッシュ技。前方にジャンプし、敵の頭上から武器を振り下ろす						
基本技	ライオン地上吹き飛ばし	物理	攻撃力	突進:×0.5 振り上げ:×1.0	0	△	○	——
		敵が遠くにいると出る、地上コンボフィニッシュ技。前方に突進しつつ武器を振り上げて敵を遠くへ吹き飛ばす						
基本技	ライオン空中振り上げ	物理	攻撃力	×1.0	0	△	×	——
		地上で敵が頭上にいるときか、空中コンボ中に出る技。武器を真下から振り上げて攻撃する						
基本技	ライオン空中縦振り	物理	攻撃力	×1.0	0	△	×	——
		空中にいると出る技。前方へ飛びかかり、上段にかまえた武器を振り下ろす						
基本技	ライオン空中回転振り	物理	攻撃力	×1.5	0	△	○	——
		空中コンボフィニッシュ技。斜め上に向かってきりもみ回転しながら武器を振りまわし、敵を吹き飛ばす						
アビリティ技	コンボアッパー	物理	攻撃力	突進:×0.25 振り上げ:×0.65	0	△	突進:× 振り上げ:○	初期
		地上コンボ中に◉ボタンを押すと出る技。軽い後退から一気に突進し、武器を振り上げて敵を上に吹き飛ばす。振り上げは最大2ヒット						
アビリティ技	エアインパルス	物理	攻撃力	×0.25→×0.25→×0.65→×0.65	0	△	×	初期
		空中コンボ中に◉ボタンを押すと出る技。きりもみ回転しながら突進し、最後に敵を遠くへ吹き飛ばす。最大4ヒット						
アビリティ技	フィニッシュバースト	なし	魔法力	×0.25(吹き飛ばしは×2.0)	0	×	○	初期
		地上コンボフィニッシュが出せるときに◉ボタンを押すと出る技。激しく吠え、上空に向けて衝撃波を放つ。衝撃波に当たった敵は上に吹き飛び、さらに空中でダメージを4回受けたあと、遠くへ吹き飛ぶ。ただし、リビングボーンなどの巨大な敵には、1ヒット目のダメージしか与えられない						
アビリティ技	リベンジスマッシュ	物理	攻撃力	×1.0	0	△	×	初期
		吹き飛び中に◉ボタンを押すと出る技。空中で体勢を立て直し、きりもみ回転しながら敵に突進する						
アビリティ技	ダッシュインパクト	物理	攻撃力	×0.25(最後は×0.5)	0	△	×(最後は○)	イベント
		『ダッシュ』中に『たたかう』コマンドで出る技。横に2回転しながら突進し、最後に敵を上へ吹き飛ばす。最大4ヒット						



エアインパルス
⬅短時間のうちに連続でダメージを与える。敵めがけてすばやく突進するため、攻撃を当てやすいのが魅力。



フィニッシュバースト
⬅連続ヒットの最後に大ダメージを与える技だが、タイミングよく◉ボタンを押さないと出せないのが難点。

攻撃以外のアクションアビリティ

名前	効果	修得条件
🅴ダッシュ	走っているときに◉ボタンを押すと、◉ボタンを放すまでは速く走れる。そのかわり、向きを変えるときや停止するときは少しすべってしまう	イベント

ライオン変身時の戦いかた

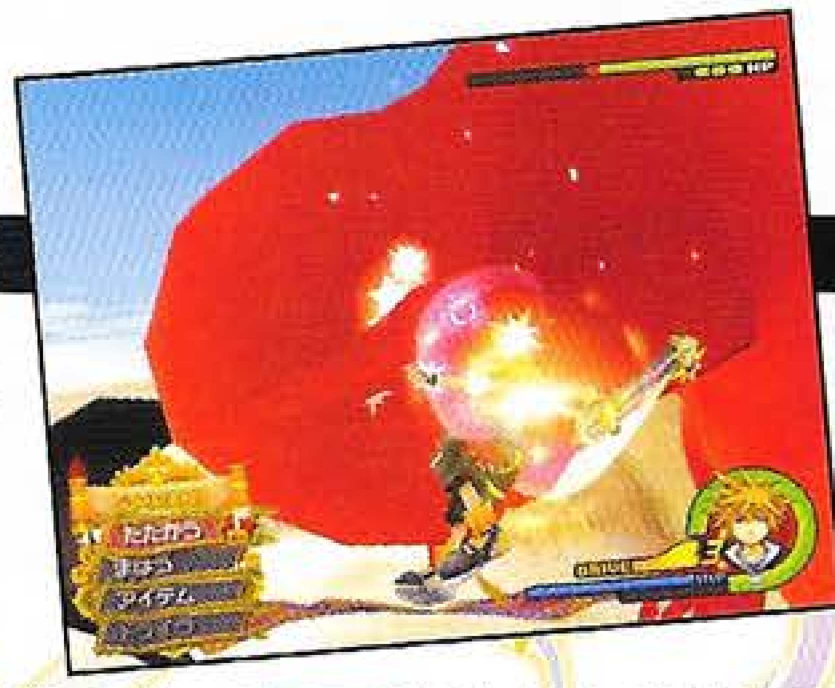
敵にダメージを与えるペースを考えると、『たたかう』の地上コンボや『エアインパルス』を使っていくのが有効。また、移動しながら魔法が使えるため、ファイア系の魔法も役に立つはずだ。なお、『フィニッシュバースト』と『ダッシュインパクト』は、出しにくいうえに威力もそれほど大きくないので、無理に使わなくてもいい。



⬅空中で基本技を当てたら、すぐに◉ボタンを連打し、『エアインパルス』でラッシュをかけよう。

使用できる基本技が多くなる

じゅうたん搭乗時



じゅうたん搭乗時のおもな変化
- 空を飛行できる
- 移動速度が2.5倍（加速時は最高で10.0倍）になる
- 移動の操作方法が変わる（→P.111）
- 使用できる基本技が増える
- ソラひとりで戦うため、フォームチェンジできず、連携や召喚魔法も使えない

アグラバーの 9-11 埋もれた廃墟を移動するときと、ジャファーと戦うときの状態。ほかの場所で使える基本技に加えて、下記の基本技が出せるようになる。

使用できる技

	名前	タイプ	関連ステータス	威力補正	ドライヴ値	弾き返し	トドメ	修得条件
基本技	じゅうたん旋風振り	物理	攻撃力	×1.0	0	○	×	――
		敵が遠くにいると出る技。すばやく前進し、武器を手首で回転させながら攻撃する。最大3ヒット						
	じゅうたん横回転振り	物理	攻撃力	×1.0	0	○	×	――
		敵がソラよりはるかに高い位置にいると出る技。武器を横に振りまわしながら上昇する						
	じゅうたん縦回転振り	物理	攻撃力	×1.0	0	○	×	――
		敵が低い位置にいると出る技。じゅうたんを軸に何度も縦に回転し、武器を振りまわす						

じゅうたん搭乗時の戦いかた

敵が上下左右から攻めてくるが、『たたかう』を使えば敵がいる場所まで一気に近づけるので、それほど苦戦しないはず。敵の数が多いときや敵が強いときは、サンダー系やマグネ系の魔法も使っていこう。なお、ミニゲーム『まほうのじゅうたん』でもソラはじゅうたんに乗るが、そこでの操作方法は大きく変わる（→P.470）。



⬅敵が頭上にいるときでも有利に戦えるように、『エリアルスイープ』も装備しておくといい。

敵の攻撃でギャンブル道具の姿に

ダイス／カード変身時

ギャンブラー（→P.378）やルクソード（→P.425）の攻撃で変身させられた姿。ダイスの姿のときはあらゆるコマンドが使えず、カードの姿のときは『たたかう』しか使えなくなってしまう。フォームゲージがゼロになるか、別のマップへ移動すれば、もとの姿にもどることが可能だ。



ダイス変身時

⬅その場から動けなくなるが、左スティックを入力しながら⊗ボタンを押せば、入力方向へ移動しつつ攻撃できる。



カード変身時

➡移動速度がとても遅くなる。◎ボタンで攻撃できるがその性能は低い。背後から受けた攻撃を弾き返す能力を持つ。

使用できる技

名前	タイプ	関連ステータス	威力補正	フォーム値	トドメ
ダイス攻撃	物理	攻撃力	×0.25	0	○
	ダイスの姿でのみ使用できる技。前に飛びつきながら体当たりする。最大3ヒット				
カード攻撃	物理	攻撃力	×0.25	0	○
	カードの姿でのみ使用できる技。身体の向きを水平にし、大きく2回転して攻撃する				

ダイス／カード変身時の戦いかた

どちらの姿も無力に等しいので、敵から逃げまわるしかない。技を出すのは、攻めてきた敵をひるませたり、敵の攻撃を弾き返すときだけにしよう。なお、フォームゲージがゼロになっても、技の動作が終わるまではもとの姿にもどれない。ダイスの姿で⊗ボタンを連打していると、変身した状態がいつまでもつづくので注意すること。



⬅ダイスの姿なら、ひたすら攻撃して敵をひるませつづける手もあるが、成功させるのは難しい。

キーブレードと2種類のレーザーで戦う

シップ搭乗時

ゼムナスとの決戦で、ソラとリクが一緒に戦闘機に乗っている状態。レーザーで攻撃したり、敵が撃ってきた弾のエネルギーを吸収したりできる。エネルギーを限界までためれば、リアクションコマンド『オーバーレイ』で大ダメージを与えることが可能。敵が近くにいれば、『たたかう』で吹き飛ばし、ゼムナスの機体にぶつけられる。





使用できる技

（P.432に掲載）

操作キャラクター

キーブレードをあやつる謎の少年

ロクサス





物語の序盤で操作するキャラクター。キーブレードの使い手で、ソラと同じ基本技を使うことができる。ただし、1-19a 屋敷：地下広間Aでアクセル（2回目）と戦うときだけは、2本のキーブレードを装備し、使用できる技が一時的に変化。そのバトルにかぎり、いくつかのサポートアビリティが自動的に装備される（下記参照）。

初期ステータス

ステータス	初期値
最大HP	20
最大MP	100
防具装備数	1
アクセサリー装備数	1
アイテム装備数	3

初期装備

（なし）

レベルアップによる成長

（P.42に掲載）
※ソラと同じ

勝利ボーナスによる成長

No.	条件	成長の内容
1	1-A やすらぎの園の敵を全滅させる（→P.183）	『エアリカバリー』
2	トワイライトゾーンを倒す	HP+5、『リフレクトガード』
3	アクセル（2回目）を倒す	HP+5

イベントによる成長

エピソード	条件	成長の内容
—	1-2 空き地でサイファーと戦う前に特定の武器を選ぶ（→P.181）	攻撃力、魔法力、防御力のいずれかが+1
—	アルバイトで650マニー以上かせぐ（→P.181）	AP+1かAP+2

二刀流時に使用できる技

名前	タイプ	関連ステータス	威力補正	弾き返し	トドメ
二刀流地上交差振り	物理	攻撃力	右手：×0.5　左手：×0.25	△	×
	地上で敵が近くにいると出る技。武器を右手→左手の順に振り下ろす。左手の攻撃は最大2ヒット				
二刀流地上横振り	物理	攻撃力	×0.25→×0.25→×0.5	△	×
	地上で敵が少し遠くにいると出る技。前に走り、2本のキーブレードを同時に払う				
二刀流地上連続振り	物理	攻撃力	×0.2（最後は×0.65）	△	○
	地上コンボフィニッシュ技、または地上にいるときに◉ボタンを押すと出る技。前後に動きながら両手の武器を振り、最後は敵を上に吹き飛ばす。最大8ヒット				
二刀流空中突き	物理	攻撃力	×0.5	△	×
	空中にいると出る技。右手の武器で突き、左手の武器を横に振る				
二刀流空中振り上げ	物理	攻撃力	×0.5	△	×
	地上で敵が頭上にいるときか、空中コンボ中に出る技。武器を右手→左手の順に連続で振り上げる				
二刀流空中回転振り	物理	攻撃力	×0.2（最後は×0.65）	△	○
	空中コンボフィニッシュ技。縦に回転しながら武器を振りまわし、最後は両手の武器を振って敵を吹き飛ばす。最大4ヒット				

二刀流地上連続振り



⬆大ダメージを与えて敵を上に吹き飛ばす。フィニッシュ技だが、◉ボタンでいきなり出せる。

サポートアビリティ（二刀流時のみ装備）

※下記のものに加えて、通常時に装備していたサポートアビリティも装備される

名前	効果
ライブラ	ロックオンした敵のHPゲージが画面右上に表示される
アイテムアップ	キャンプメニュー以外で使ったアイテムの回復量が1.5倍になる
ディフェンダー	HPが残り25%以下だと防御力が2上がる
ラストリーヴ	残りHPが2以上のときに致命的なダメージを受けてもHPが1残る
コンボリーヴ	連続ヒットした攻撃で致命的なダメージを受けてもHPが1残る

操作キャラクター

ソラをピンチから助けてくれる

王様





下記のバトルでソラが力尽きると、特定の確率で「あきらめちゃダメだ！」と「もうダメだ…」という選択肢が表示される。ここで「もうダメだ…」を選ぶとゲームオーバーになってしまうが、「あきらめちゃダメだ！」を選べば、助けに現れた王様を操作して敵と戦うことができるのだ。

初期ステータス

ステータス	初期値
最大HP	60
最大MP	100
防具装備数	0
アクセサリー装備数	0
アイテム装備数	0

初期装備

系統	装備
武器	キーブレード(※1)
防具	——
アクセサリー	——
アイテム	——

※1……攻撃力が3上がる

王様が助けにきてくれるバトルの相手

◆シャン・ユー　◆ゲートガーディアン&ポセッサー
◆ダークストーカー　◆ブラックソーン　◆ケルベロス　◆ヒュドラ
◆ボルケーノロード+ブリザードロード　◆ストームライダー
◆ザルディン　◆グリムリーパー(1回目)　◆ゼムナス(鎧)

※ミニゲーム『冥界闘技場&裏闘技大会』中をのぞく

「あきらめちゃダメだ！」の選択肢が表示される確率

力尽きた回数	確率
1回目	100%
2回目	80%
3回目	64%
4回目以降	50%

※「力尽きた回数」は物語全体を通してカウントされている

レベルアップによる成長

LV	必要な経験値	レベルごとのステータス			
		攻撃力	魔法力	防御力	最大AP
1	0	4	7	4	20
2	6	4	8	7	20
3	48	5	8	7	20
4	110	5	9	7	20
5	197	6	9	7	20
6	312	6	10	10	20
7	460	7	10	10	20
8	644	7	11	10	20
9	869	8	11	10	20
10	1163	8	12	13	20
11	1534	9	12	13	20
12	1990	10	13	13	20
13	2539	11	13	13	20
14	3189	11	14	16	20
15	3982	12	14	16	20
16	4931	12	15	16	20
17	6047	13	15	16	20
18	7383	13	16	19	20
19	8955	14	17	19	20
20	10779	14	18	19	20
21	12871	15	18	19	20
22	15296	15	19	22	20
23	18073	16	19	22	20
24	21214	16	20	22	20
25	24731	17	20	22	20
26	28636	17	21	25	20
27	32996	18	21	25	20
28	37824	18	22	25	20
29	43135	19	22	25	20
30	49000	19	23	28	20
31	55435	20	23	28	20
32	62515	21	24	28	20
33	70259	22	24	28	20

LV	必要な経験値	レベルごとのステータス			
		攻撃力	魔法力	防御力	最大AP
34	78746	22	25	31	20
35	87996	23	25	31	20
36	98092	23	26	31	20
37	109057	24	26	31	20
38	120978	24	27	34	20
39	133879	25	28	34	20
40	147851	25	29	34	20
41	162921	26	29	34	20
42	179184	26	30	37	20
43	196668	27	30	37	20
44	215472	27	31	37	20
45	235627	28	31	37	20
46	257236	28	32	40	20
47	280331	29	32	40	20
48	305019	29	33	40	20
49	331335	30	33	40	20
50	359390	30	34	43	20
51	389298	31	34	43	20
52	421098	32	35	43	20
53	453698	33	35	43	20
54	487098	33	36	46	20
55	521298	34	36	46	20
56	556298	34	37	46	20
57	592098	35	37	46	20
58	628698	35	38	49	20
59	666098	36	39	49	20
60	704298	36	40	49	20
61	743298	37	40	49	20
62	783098	37	41	52	20
63	823698	38	41	52	20
64	865098	38	42	52	20
65	907298	39	42	52	20
66	950298	39	43	55	20

LV	必要な経験値	レベルごとのステータス			
		攻撃力	魔法力	防御力	最大AP
67	994098	40	43	55	20
68	1038698	40	44	55	20
69	1084098	41	44	55	20
70	1130298	41	45	58	20
71	1177298	42	45	58	20
72	1225098	43	46	58	20
73	1273698	44	46	58	20
74	1323098	44	47	61	20
75	1373298	45	47	61	20
76	1424298	45	48	61	20
77	1476098	46	48	61	20
78	1528698	46	49	64	20
79	1582098	47	50	64	20
80	1636298	47	51	64	20
81	1691298	48	51	64	20
82	1747098	48	52	67	20
83	1803698	49	52	67	20
84	1861098	49	53	67	20
85	1919298	50	53	67	20
86	1978298	50	54	70	20
87	2038098	51	54	70	20
88	2098698	51	55	70	20
89	2160098	52	55	70	20
90	2222298	52	56	73	20
91	2285298	53	56	73	20
92	2349098	54	57	73	20
93	2413698	55	57	73	20
94	2479098	55	58	76	20
95	2545298	56	58	76	20
96	2612298	56	59	76	20
97	2680098	57	59	76	20
98	2748698	57	60	79	20
99	2818098	58	61	79	20

※王様が敵を倒したときは経験値を入手できない

使用できる技

名前	タイプ	関連ステータス	威力補正	ドライヴ値	トドメ
左右振り	物理	攻撃力	×0.65（※2）	3（※2）	×
	地上および空中用の技。武器を横に3回振る				
上昇スピン	物理	攻撃力	×1.0（※3）	3（※3）	×
	地上技。横に回転しながら浮かんで攻撃する				
ジャンプ突き	物理	攻撃力	×1.0	3	×
	地上技。斜め上に跳び、武器を突き出す				
下降連続突き	物理	攻撃力	×1.0（※2）	3（※2）	×
	空中技。降下しながら連続で突きを放つ				
縦回転振り	物理	攻撃力	×1.0（※2）	3（※2）	×
	空中技。縦に何度も回転しつつ降下する				
連続振り	物理	攻撃力	（※4）	（※4）	×
	コンボフィニッシュ技。連続攻撃で敵を吹き飛ばす				
旋回振り	物理	攻撃力	（※5）	（※5）	×
	コンボフィニッシュ技。円を描きながら飛んで攻撃する				
ホーリー	なし	魔法力	×2.0（※6）	6（※6）	×
	追尾弾を放つ。最大5ヒットで、MPを18消費する				
Dチャージ	―	―	―	12〜15	×
	ドライヴゲージをためる。◬ボタン連打で継続可能				
ヒールライト	―	―	―	―	×
	ドライヴゲージが3のときに◬ボタンで出る技。ソラのHP、MP、ドライヴゲージを満タンにする				

※2……2ヒット目以降は「威力補正：×0.25、ドライヴ値：1」
※3……2ヒット目以降は「威力補正：×0.33、ドライヴ値：1」
※4……威力補正：×0.65→×0.25→×0.25→×0.25→×0.25→×2.0、ドライヴ値：3→1→1→1→1→6
※5……威力補正：×0.65→×0.25→×0.25→×1.5、ドライヴ値：3→1→1→3
※6……2ヒット目以降は「威力補正：×0.01、ドライヴ値：1」

ソラを復活させる方法

王様にもドライヴゲージがあり、下記の方法で最大値の3までためれば、『ヒールライト』でソラを復活させることができる。しかも、ソラのHP、MP、ドライヴゲージが満タンになるのだ。一方、王様のHPが1まで減ったときもソラは復活するが、HPの回復量は「ソラの最大HPの半分」と少ないうえ、MPやドライヴゲージは変化しない。

王様のドライヴゲージをためる方法

- 何らかの技を敵に当てる
- ドライヴプライズを拾う
- リアクションコマンド『Dチャージ』を使う



⬅ドライヴゲージが3になったら、すぐに『ヒールライト』を使おう。

サポートアビリティ

名前	効果	修得条件
ライブラ	ロックオンした敵のHPゲージが画面右上に表示される	初期
エアコンボプラス	空中での最大コンボ数が1増える	初期

王様での戦いかた

ドライヴゲージをためて『ヒールライト』を使うか、ドライヴゲージは無視して敵にダメージを与えていこう。攻撃するときは、『ホーリー』で敵をひるませ、そのスキに『たたかう』で攻めこむといい。なお、王様の技ではボス敵にトドメを刺すことができない。ボス敵のHPが残り少なくなったら、早めにソラを復活させること。



⬅敵の遠くから『ホーリー』を連発したあと、MPチャージ完了まで逃げるという戦法も悪くない。

操作キャラクター

最終決戦で操作が可能に

リク



本来なら仲間キャラクターとして行動するが、ゼムナスとの戦いでソラが拘束されているときにかぎり、操作キャラクターがリクに切りかわる(→P.435)。◉ボタンで『たたかう』、◙ボタンで『ダークオーラ』が使用できるものの、リク操作時は敵のHPを減らせないので、ソラを助け出すことに専念しよう。

仲間キャラクター 登場ワールド▶ すべて

攻撃魔法も回復魔法もお手のもの

ドナルド

さまざまな魔法を使うことができるが、離れた敵にも攻撃を当てやすい『ドナルドサンダー』がとくに実用的。味方のHPを回復できる『ドナルドケアル』とともに、忘れず装備させておきたい。





初期ステータス

ステータス	初期値
最大HP	18
最大MP	100
防具装備数	1
アクセサリー装備数	2
アイテム装備数	2

初期装備

系統	装備
武器	まどうしの杖
防具	——
アクセサリー	——
アイテム	ポーション×1 エーテル×1

レベルアップによる成長

LV	必要な経験値	攻撃力	魔法力	防御力	最大AP
1	0	1	5	2	5
2	26	1	6	4	5
3	76	2	6	6	5
4	148	2	7	6	5
5	247	3	7	6	6
6	376	3	8	6	6
7	540	4	8	8	6
8	742	4	9	8	6
9	987	5	9	8	7
10	1305	5	10	8	7
11	1704	6	10	10	7
12	2192	6	11	10	7
13	2777	7	11	10	8
14	3467	7	12	10	8
15	4306	8	12	12	8
16	5307	8	13	12	8
17	6481	9	13	12	9
18	7883	9	14	12	9
19	9529	10	14	14	9
20	11435	10	15	14	9
21	13617	11	15	14	10
22	16142	11	16	14	10
23	19029	12	16	16	10
24	22292	12	17	16	10
25	25943	13	17	16	11
26	29994	13	18	16	11
27	34514	14	18	18	11
28	39516	14	19	18	11
29	45015	15	19	18	12
30	51084	15	20	18	12
31	57739	16	20	20	12
32	65057	16	21	20	12
33	73057	17	21	20	13
34	81820	17	22	20	13
35	91366	18	22	22	13
36	101780	18	23	22	13
37	113085	19	23	22	14
38	125370	19	24	22	14
39	138659	20	24	24	14
40	153045	20	25	24	14
41	168555	21	25	24	15
42	185286	21	26	24	15
43	203266	22	26	26	15
44	222596	22	27	26	15
45	243307	23	27	26	16
46	265504	23	28	26	16
47	289219	24	28	28	16
48	314561	24	29	28	16
49	341565	25	29	28	17
50	370344	25	30	28	17
51	401014	26	30	30	17
52	433614	26	31	30	17
53	467014	27	31	30	18
54	501214	27	32	30	18
55	536214	28	32	32	18
56	572014	28	33	32	18
57	608614	29	33	32	19
58	646014	29	34	32	19
59	684214	30	34	34	19
60	723214	30	35	34	19
61	763014	31	35	34	20
62	803614	31	36	34	20
63	845014	32	36	36	20
64	887214	32	37	36	20
65	930214	33	37	36	21
66	974014	33	38	36	21
67	1018614	34	38	38	21
68	1064014	34	39	38	21
69	1110214	35	39	38	22
70	1157214	35	40	38	22
71	1205014	36	40	40	22
72	1253614	36	41	40	22
73	1303014	37	41	40	23
74	1353214	37	42	40	23
75	1404214	38	42	42	23
76	1456014	38	43	42	23
77	1508614	39	43	42	24
78	1562014	39	44	42	24
79	1616214	40	44	44	24
80	1671214	40	45	44	24
81	1727014	41	45	44	25
82	1783614	41	46	44	25
83	1841014	42	46	46	25
84	1899214	42	47	46	25
85	1958214	43	47	46	26
86	2018014	43	48	46	26
87	2078614	44	48	48	26
88	2140014	44	49	48	26
89	2202214	45	49	48	27
90	2265214	45	50	48	27
91	2329014	46	50	50	27
92	2393614	46	51	50	27
93	2459014	47	51	50	28
94	2525214	47	52	50	28
95	2592214	48	52	52	28
96	2660014	48	53	52	28
97	2728614	49	53	52	29
98	2798014	49	54	52	29
99	2868214	50	54	54	29

勝利ボーナスやイベントによる成長

エピソード	条件	成長の内容
1	ザ・ランド・オブ・ドラゴンでシャン・ユーを倒す	HP+4
1	ビーストキャッスルでゲートガーディアン&ポセッサーを倒す	『ドナルドファイア』
1	ビーストキャッスルでビーストを正気にもどす	HP+4
1	ビーストキャッスルでブラックソーンを倒す	HP+4
1	オリンポスコロシアムでデミックス(1回目)を倒す	『ダメージアスピル』
1	オリンポスコロシアムでピート(2回目)を倒す	HP+4
1	オリンポスコロシアムでヒュドラを倒す	防具装備数+1
1	タイムレス・リバーでピート(3回目)を倒す	『ファンタジア』『オートれんけい』
1	タイムレス・リバーでピート(4回目)を倒す	HP+4
1	ポートロイヤルで 8-4 インターセプター号に金貨を奪いにきた敵を全滅させる(→P.253)	『ドロー』
1	ポートロイヤルで 8-4 インターセプター号にあるすべての火薬ダルを船の外に飛ばす(→P.253)	HP+4
1	ポートロイヤルでバルボッサを倒す	HP+4
1	アグラバーで 9-8 魔法の洞窟：守護像の住処にある台座の穴に宝石をはめこむ(→P.261)	『ドナルドブリザド』
1	アグラバーで 9-10 魔法の洞窟：宝物庫の敵を全滅させる(→P.263)	HP+4
1	アグラバーでボルケーノロード+ブリザードロードを倒す	HP+4
1	ハロウィンタウンでプリズンキーパーを倒す	『ハイパーヒーリング』
1	ハロウィンタウンでブギーを倒す	HP+4
1	プライド・ランドでシェンジ&バンザイ&エド(1回目)を倒す	HP+4
1	プライド・ランドでスカーを倒す	『ファイアアップ』
1	スペース・パラノイドの 12-3 データエリアで3つのモニターを止める(→P.295)	『サンダーアップ』
1	スペース・パラノイドで危険プログラムを倒す	HP+4
2	ホロウバスティオンでデミックス(2回目)を倒す	『ブリザドアップ』
2	ザ・ランド・オブ・ドラゴンでストームライダーを倒す	HP+4
2	ビーストキャッスルでザルディンを倒す	『オートヒーリング』
2	オリンポスコロシアムでハデスを倒す	アクセサリー装備数+1
2	ポートロイヤルでグリムリーパー(1回目)を倒す	HP+4
2	ポートロイヤルでグリムリーパー(2回目)を倒す	『フレアフォース』
2	ハロウィンタウンでロック&ショック&バレルを倒す	HP+4
2	ハロウィンタウンで実験体を倒す	『プライズアップ』
2	プライド・ランドでシェンジ&バンザイ&エド(2回目)を倒す	HP+4
2	スペース・パラノイドで 12-7 ソーラー船の敵を全滅させる(→P.321)	『MPヘイスラ』
2	スペース・パラノイドでMCPを倒す	HP+4
2	トワイライトタウンで 1-4 屋敷前の敵を全滅させる(→P.337)	『ラックアップ』
1	存在しなかった世界でシグバールを倒す	アイテム装備数+1
1	存在しなかった世界でサイクスを倒す	HP+4

使用する技

分類	名前	必要AP	消費MP	タイプ	関連ステータス	威力補正	弾き返し	トドメ	修得条件	説明
基本技	縦振り	—	—	物理	攻撃力	×0.65	○	×	—	その場で杖を振り下ろす。リーチはとても短い
基本技	連続振り	—	—	物理	攻撃力	×0.5	○	×	—	杖を振り下ろし、さらに前へ進みながらもう一度振る
基本技	空中振り下ろし	—	—	物理	攻撃力	×0.65	○	×	—	ジャンプした直後に杖を上から下へ振る
基本技	空中振り上げ	—	—	物理	攻撃力	×0.65	○	×	—	ジャンプすると同時に杖を下から上へ振る
アビリティ技	ドナルドファイア	2	10	ファイア	魔法力	×0.5 (3ヒット目以降は×1.25)	×	×	ボーナス	ドナルドを中心に炎を回転させる。最大3ヒットで、3ヒット目のみ与えるダメージが大きい
アビリティ技	ドナルドブリザド	2	10	ブリザド	魔法力	×2.5	×	×	ボーナス	敵めがけて氷の結晶を放つ。氷は敵を貫通して飛んでいく
アビリティ技	ドナルドサンダー	2	10	サンダー	魔法力	×1.0	×	×	初期	狙った敵の頭上から雷を落とす。最大2ヒットで、落雷地点のそばにいる敵も巻きこめる
アビリティ技	ドナルドケアル	3	全部	—	魔法力	×2.0	—	—	初期	味方ひとりのHPを「ドナルドの魔法力×2」回復させる

プライド・ランドの場合

分類	名前	必要AP	消費MP	タイプ	関連ステータス	威力補正	弾き返し	トドメ	修得条件	説明
基本技	飛行振り下ろし	—	—	物理	攻撃力	×0.65	○	×	—	その場から杖を下に振る。リーチはとても短い
基本技	飛行振り上げ	—	—	物理	攻撃力	×0.65	○	×	—	その場で杖を振り上げる。リーチは『飛行振り下ろし』と同じ
アビリティ技	ドナルドファイア	2	10	ファイア	魔法力	×0.75 (3ヒット目以降は×1.5)	×	×	ボーナス	通常時より威力が大きいうえに最大4ヒットする。また、移動しながらの攻撃が可能
アビリティ技	ドナルドブリザド	2	10	ブリザド	魔法力	×3.0	×	×	ボーナス	通常時より威力が大きいうえに氷の結晶を3回連続で飛ばす
アビリティ技	ドナルドサンダー	2	10	サンダー	魔法力	×1.25	×	×	初期	通常時より威力が大きい。最大2ヒットする点は変わらず
アビリティ技	ドナルドケアル	3	全部	—	魔法力	×0.7	—	—	初期	回復量は「ドナルドの魔法力×0.7」と少ないかわりに、味方全員を回復できる(※1)

※1……味方のHPはひとりずつ順に回復していく。そのさいに遠くにいたメンバーには効果が届かず、かわりに別のキャラクターのHPがもう一度回復する

連携 ファンタジア

広い範囲に火花をまき散らす

必要AP 3　消費MP 残りすべて

発動コマンド コメット　リミットゲージ 10.0秒

修得条件 タイムレス・リバーのエピソード1でピート(3回目)を倒す

攻撃の流れ

地上か空中 コメット
↓
下記の技を自由に使える
△ボタン コメット／◎ボタン コメットレイン(※1)
↓ 『コメット』を5回使う
△ボタン コメットレイン

※1……『れんけい』コマンドが変化。使うとそこで連携が終わる

発動中に使用できる技

名前	タイプ	関連ステータス	威力補正	トドメ
コメット	なし	魔法力	(※2)	○
	敵に爆発で攻撃。最大3ヒット			
コメットレイン	なし	魔法力	×2.5	○
	ソラの周囲に爆発を起こす			

※2……×0.25→×0.75→×2.0



コメットレイン

←円を描くようにつぎつぎと爆発を起こす。10ヒット以上することも。

発動中は、△ボタンを押すと『コメット』が出せるうえ、ソラは通常どおり移動でき、『たたかう』も使える。◎ボタンを連打しながらこまめに△ボタンを押し、『たたかう』と『コメット』の両方で敵にダメージを与えていこう。フィニッシュ技の『コメットレイン』はソラの周辺を狙う攻撃なので、敵を引きつけてから出すといい。

連携 フレアフォース

追尾ロケットを何十発も撃てる

必要AP 3　消費MP 残りすべて

発動コマンド ドナフレア　リミットゲージ 10.0秒

修得条件 ポートロイヤルのエピソード2でグリムリーパー(2回目)を倒す

攻撃の流れ

地上か空中 ドナフレア
↓
下記の技を自由に使える
△ボタン ロケフレア／◎ボタン メガドナフレア(※1)
↓ 『ロケフレア』を4回使う
△ボタン メガドナフレア

※1……『れんけい』コマンドが変化。使うとそこで連携が終わる

発動中に使用できる技

名前	タイプ	関連ステータス	威力補正	トドメ
ドナフレア	なし	魔法力	×0.01	○
	敵めがけてロケットを飛ばす			
ロケフレア	なし	魔法力	×0.01	○
	追尾式のロケットで攻撃する			
メガドナフレア	なし	魔法力	×0.01	○
	無数のロケットを落として攻撃			



メガドナフレア

←上空にロケットがつぎつぎと現れては、敵めがけて順番に飛んでいく。

攻撃の流れは『ファンタジア』に近いが、こちらは爆発ではなくロケットで攻撃する。1発の威力が小さいかわりに、ロケットが短時間のうちに連続で当たり、敵の動きを止めることが可能。そのスキに『たたかう』などで攻めこもう。

サポートアビリティ

名前	必要AP	効果	修得条件
ドロー	3	プライズを引き寄せる範囲が広がる	ボーナス
プライズアップ	4	プライズ(プライズボックス以外)の出現数が1.5倍になる	ボーナス
ラックアップ	5	プライズボックスの出現確率が1.3倍になる	ボーナス
ファイアアップ	3	ファイアタイプの攻撃で与えるダメージが1.2倍になる	ボーナス
ブリザドアップ	4	ブリザドタイプの攻撃で与えるダメージが1.2倍になる	ボーナス
サンダーアップ	5	サンダータイプの攻撃で与えるダメージが1.2倍になる	ボーナス
ダメージアスピル	3	ダメージを受けるとMPが回復する	ボーナス
MPヘイスラ	4	MPチャージの速度が1.5倍になる	ボーナス
オートれんけい	1	ソラが近くにいると連携がリアクションコマンドで出せるようになる	ボーナス
ハイパーヒーリング	3	気絶から復活する速さと復活時のHP回復量が2倍になる	ボーナス
オートヒーリング	3	バトルに参加していないあいだはHPが1秒ごとに1ずつ回復する	ボーナス

仲間キャラクター 登場ワールド▶ すべて

攻撃も防御もこなせる万能型

グーフィー

持っている盾で敵の攻撃を防ぐばかりか、敵に盾をぶつけて攻撃することもできる。覚えるアビリティは便利なものが多く、なかでも『ユニゾンアスリート』はボス敵との戦いでとても役立つ。







初期ステータス

ステータス	初期値
最大HP	25
最大MP	100
防具装備数	2
アクセサリー装備数	1
アイテム装備数	3

初期装備

系統	装備
武器	騎士の盾
防具	——
アクセサリー	——
アイテム	ポーション×3

レベルアップによる成長

LV	必要な経験値	レベルごとのステータス			
		攻撃力	魔法力	防御力	最大AP
1	0	5	0	2	4
2	13	5	0	4	4
3	59	6	0	4	4
4	126	6	0	6	5
5	219	7	0	6	5
6	341	7	0	8	5
7	497	8	0	8	5
8	690	8	0	8	6
9	925	9	0	8	6
10	1231	9	0	10	6
11	1616	10	0	10	6
12	2088	10	0	10	7
13	2655	11	0	10	7
14	3325	11	0	12	7
15	4141	12	0	12	7
16	5116	12	0	12	8
17	6261	13	0	12	8
18	7630	13	0	14	8
19	9239	14	0	14	8
20	11104	14	0	14	9
21	13241	15	0	14	9
22	15716	15	0	16	9
23	18548	16	0	16	9
24	21750	16	0	16	10
25	25334	17	0	16	10
26	29312	17	0	18	10
27	33752	18	0	18	10
28	38667	18	0	18	11
29	44072	19	0	18	11
30	50039	19	0	20	11
31	56584	20	0	20	11
32	63783	20	0	20	12
33	71655	21	0	20	12
34	80280	21	0	22	12
35	89678	22	0	22	12
36	99933	22	0	22	13
37	111068	23	0	22	13
38	123171	23	0	24	13
39	136266	24	0	24	13
40	150445	24	0	24	14
41	165735	25	0	24	14
42	182232	25	0	26	14
43	199964	26	0	26	14
44	219031	26	0	26	15
45	239464	27	0	26	15
46	261367	27	0	28	15
47	284772	28	0	28	15
48	309787	28	0	28	16
49	336447	29	0	28	16
50	364864	29	0	30	16
51	395153	30	0	30	16
52	427353	30	0	30	17
53	460353	31	0	30	17
54	494153	31	0	32	17
55	528753	32	0	32	17
56	564153	32	0	32	18
57	600353	33	0	32	18
58	637353	33	0	34	18
59	675153	34	0	34	18
60	713753	34	0	34	19
61	753153	35	0	34	19
62	793353	35	0	36	19
63	834353	36	0	36	19
64	876153	36	0	36	20
65	918753	37	0	36	20
66	962153	37	0	38	20
67	1006353	38	0	38	20
68	1051353	38	0	38	21
69	1097153	39	0	38	21
70	1143753	39	0	40	21
71	1191153	40	0	40	21
72	1239353	40	0	40	22
73	1288353	41	0	40	22
74	1338153	41	0	42	22
75	1388753	42	0	42	22
76	1440153	42	0	42	23
77	1492353	43	0	42	23
78	1545353	43	0	44	23
79	1599153	44	0	44	23
80	1653753	44	0	44	24
81	1709153	45	0	44	24
82	1765353	45	0	46	24
83	1822353	46	0	46	24
84	1880153	46	0	46	25
85	1938753	47	0	46	25
86	1998153	47	0	48	25
87	2058353	48	0	48	25
88	2119353	48	0	48	26
89	2181153	49	0	48	26
90	2243753	49	0	50	26
91	2307153	50	0	50	26
92	2371353	50	0	50	27
93	2436353	51	0	50	27
94	2502153	51	0	52	27
95	2568753	52	0	52	27
96	2636153	52	0	52	28
97	2704353	53	0	52	28
98	2773353	53	0	54	28
99	2843153	54	0	54	28

勝利ボーナスやイベントによる成長

エピソード	条件	成長の内容
1	ザ・ランド・オブ・ドラゴンでシャン・ユーを倒す	『グーフィーターボ』
1	ビーストキャッスルでゲートガーディアン&ポセッサーを倒す	HP+5
1	ビーストキャッスルでビーストを正気にもどす	『ディフェンダー』
1	ビーストキャッスルでブラックソーンを倒す	アイテム装備数+1
1	オリンポスコロシアムでデミックス(1回目)を倒す	HP+5
1	オリンポスコロシアムでピート(2回目)を倒す	『ハイパーヒーリング』
1	オリンポスコロシアムでヒュドラを倒す	HP+5
1	タイムレス・リバーでピート(3回目)を倒す	HP+5
1	タイムレス・リバーでピート(4回目)を倒す	『グーフィートルネド』
1	ポートロイヤルで 8-4 インターセプター号に金貨を奪いにきた敵を全滅させる(→P.253)	HP+5
1	ポートロイヤルで 8-4 インターセプター号にあるすべての火薬ダルを船の外に飛ばす(→P.253)	『ラストリーヴ』
1	ポートロイヤルでバルボッサを倒す	『ユニゾンアスリート』『オートれんけい』
1	アグラバーで 9-8 魔法の洞窟:守護像の住処にある台座の穴に宝石をはめこむ(→P.261)	HP+5
1	アグラバーで 9-10 魔法の洞窟:宝物庫の敵を全滅させる(→P.263)	『オートヒーリング』
1	アグラバーでボルケーノロード+ブリザードロードを倒す	防具装備数+1
1	ハロウィンタウンでプリズンキーパーを倒す	HP+5
1	ハロウィンタウンでブギーを倒す	『コンボリーヴ』
1	プライド・ランドでシェンジ&バンザイ&エド(1回目)を倒す	『ラックアップ』
1	プライド・ランドでスカーを倒す	HP+5
1	スペース・パラノイドの 12-3 データエリアで3つのモニターを止める(→P.295)	HP+5
1	スペース・パラノイドで危険プログラムを倒す	『プライズアップ』
2	ホロウバスティオンでデミックス(2回目)を倒す	HP+5
2	ザ・ランド・オブ・ドラゴンでストームライダーを倒す	『トルネドフュージョン』
2	ビーストキャッスルでザルディンを倒す	HP+5
2	オリンポスコロシアムでハデスを倒す	HP+5
2	ポートロイヤルでグリムリーパー(1回目)を倒す	『ドロー』
2	ポートロイヤルでグリムリーパー(2回目)を倒す	HP+5
2	ハロウィンタウンでロック&ショック&バレルを倒す	『オートチェンジ』
2	ハロウィンタウンで実験体を倒す	HP+5
2	プライド・ランドでシェンジ&バンザイ&エド(2回目)を倒す	『ダメージアスピル』
2	スペース・パラノイドで 12-7 ソーラー船の敵を全滅させる(→P.321)	HP+5
2	スペース・パラノイドでMCPを倒す	アクセサリー装備数+1
2	トワイライトタウンで 1-4 屋敷前の敵を全滅させる(→P.337)	HP+5
1	存在しなかった世界でシグバールを倒す	HP+5
1	存在しなかった世界でサイクスを倒す	アイテム装備数+1

使用する技

分類	名前	必要AP	消費MP	タイプ	関連ステータス	威力補正	弾き返し	トドメ	修得条件
基本技	盾かまえ	—	—	—	—	—	—	×	—
		盾をかまえ、前方から受けた攻撃を弾き返す。バトル中、地上にいるあいだはこの状態になる							
基本技	盾突進	—	—	物理	攻撃力	×0.33(2ヒット目以降は×0.1)	○	×	—
		盾をかまえたまま走り、当たった敵にダメージを与える。バトル中、走るときはこの状態になる							
基本技	盾振り	—	—	物理	攻撃力	×0.65	○	×	—
		かまえていた盾を軽く振り上げる							
基本技	盾回転	—	—	物理	攻撃力	×0.5	○	×	—
		横に回転しながら盾を振りまわす							
基本技	空中振り下ろし	—	—	物理	攻撃力	×0.65	○	×	—
		ジャンプした直後に盾を振り下ろす							
基本技	空中振り上げ	—	—	物理	攻撃力	×0.65	○	×	—
		ジャンプすると同時に盾を真上に向けるように振る							
アビリティ技	グーフィートルネド	2	10	物理	攻撃力	×0.25	△	×	ボーナス
		スピンしながら突進し、敵を宙に浮かせる。最大で20回以上ヒットするが、2回に1回はダメージなし							
アビリティ技	グーフィーブレイド	2	10	物理	攻撃力	×0.25	△	×	初期
		片足をあげて盾を投げる。盾は当たらなくなった時点でグーフィーのもとへもどる。最大10ヒット							
アビリティ技	グーフィーターボ	2	10	物理	攻撃力	×1.0	△	×	ボーナス
		地面に置いた盾に乗ったまま周囲をすべりまわり、当たった敵をソラがいる方向へ吹き飛ばす							

プライド・ランドの場合

分類	名前	必要AP	消費MP	タイプ	関連ステータス	威力補正	弾き返し	トドメ	修得条件
基本技	甲羅突進	—	—	物理	攻撃力	×0.65	△	×	—
		甲羅に身を隠し、横回転しながら体当たりをする							
基本技	甲羅スピン	—	—	物理	攻撃力	×0.5	△	×	—
		大きな円を描くように転がりながら攻撃する。3周するが攻撃は1回しかヒットしない							
基本技	空中体当たり	—	—	物理	攻撃力	×0.65	△	×	—
		横に何度も回転しつつジャンプして敵にぶつかる							
基本技	空中アッパー	—	—	物理	攻撃力	×0.65	△	×	—
		ジャンプすると同時にきりもみ回転しながら突進する							
アビリティ技	グーフィートルネド	2	10	物理	攻撃力	×0.25	×	×	ボーナス
		何度も横に回転し、敵に突進する。最大10ヒットだが、2回に1回はダメージなし							
アビリティ技	グーフィーターボ	2	10	物理	攻撃力	×1.0	×	×	ボーナス
		何度も横に回転し、飛び跳ねながら敵に向かって体当たりする							

連携 ソラとグーフィーの合体攻撃
トルネドフュージョン

必要AP 3　消費MP 残りすべて

発動コマンド グルネド　リミットゲージ 0秒(※1)
修得条件 ザ・ランド・オブ・ドラゴンのエピソード2でストームライダーを倒す
※1……攻撃が途切れると連携が終わる

攻撃の流れ

地上か空中 グルネド
↓
◎か△ボタン グルネド
『グルネド』を2回使う
↓
◎か△ボタン グルネラ
『グルネラ』を3回使う
↓
◎か△ボタン グルネガ

発動中に使用できる技

名前	タイプ	関連ステータス	威力補正	トドメ
グルネド	物理	攻撃力	×0.01	○
	横に回転しながら敵に突進する			
グルネラ	物理	攻撃力	×0.01	○
	横回転しつつ上下に動いて攻撃			
グルネガ	物理	攻撃力	×1.0	○
	車輪のように回転しながら突進			



グルネガ
⬅ふたりで輪のような体勢をとり、高速で転がりながら敵を蹴散らす。

発動後は、連携が中断されないように◎か△ボタンを連打すれば、『グルネド』を2回→『グルネラ』を3回→『グルネガ』の順に出せる。『グルネガ』は威力が大きいうえ、動作中は左スティックで前後左右に移動できるので、敵を追いかけるように操作して何度もダメージを与えていきたい。

連携 いろいろ飛ばして大ダメージ
ユニゾンアスリート

必要AP 3　消費MP 残りすべて

発動コマンド ノックラッシュ　リミットゲージ 0秒(※1)
修得条件 ポートロイヤルのエピソード1でバルボッサを倒す
※1……攻撃が途切れると連携が終わる

攻撃の流れ

地上のみ ノックラッシュ
↓
◎か△ボタン ノックラッシュ
『ノックラッシュ』を4回使う
↓
◎か△ボタン ツインレイド
『ツインレイド』を3回使う
↓
◎か△ボタン コスモブースト

発動中に使用できる技

名前	タイプ	関連ステータス	威力補正	トドメ
ノックラッシュ	物理	攻撃力	×3.0	○
	バッティングの動作で盾を飛ばす			
ツインレイド	物理	攻撃力	×0.01	○
	ボウリングの動作で武器と盾を投げる			
コスモブースト	物理	攻撃力	×5.0	○
	ソラがグーフィーを飛ばして攻撃			



コスモブースト
⬅ソラに投げられたグーフィーが空中を飛びまわりながら突進する。

移動できなくなるかわりに、威力の大きな技を出せる。『ノックラッシュ』と『ツインレイド』は基本的に1体にしか当たらないので、HPが多い敵に使うといい。そのときは連携が中断されないように、ひたすら◎か△ボタンを連打すること。最後の『コスモブースト』では、グーフィーが突進をはじめた直後からソラが自由に行動できる。すぐに『たたかう』などで敵を追撃しよう。

サポートアビリティ

名前	必要AP	効果	修得条件
ドロー	3	プライズを引き寄せる範囲が広がる	ボーナス
プライズアップ	4	プライズ(プライズボックス以外)の出現数が1.5倍になる	ボーナス
ラックアップ	5	プライズボックスの出現確率が1.3倍になる	ボーナス
アイテムアップ	2	キャンプメニュー以外で使ったアイテムの回復量が1.5倍になる	初期
ダメージアスピル	3	ダメージを受けるとMPが回復する	ボーナス
ディフェンダー	3	HPが残り25%以下だと防御力が2上がる	ボーナス
ラストリーヴ	4	残りHPが2以上のときに致命的なダメージを受けてもHPが1より減らなくなる	ボーナス
コンボリーヴ	4	連続ヒットした攻撃でダメージを受けてもHPが1より減らなくなる	ボーナス
オートれんけい	1	ソラが近くにいると連携がリアクションコマンドで出せるようになる	ボーナス
オートチェンジ	5	気絶すると自動的に別の仲間と交代する	ボーナス
ハイパーヒーリング	3	気絶から復活する速さと復活時のHP回復量が2倍になる	ボーナス
オートヒーリング	3	バトルに参加していないあいだはHPが1秒ごとに1ずつ回復する	ボーナス

仲間キャラクター （登場ワールド▶）ザ・ランド・オブ・ドラゴン

変装を解くと能力が大きく変わる

ムーラン（ピン）



ピンを名乗っているあいだはジャンプ力があまりなく、使える技も弱い。しかし、ムーランの姿にもどったあとは本来の力を発揮し、高くジャンプしたりアビリティによる攻撃が出せたりするのだ。

初期ステータス

ステータス	初期値
最大HP	40
最大MP	100
防具装備数	1
アクセサリー装備数	1
アイテム装備数	3

初期装備

系統	装備
武器	へいしのけん
防具	──
アクセサリー	──
アイテム	ポーション×2 エーテル×1

レベルアップによる成長

LV	必要な経験値	レベルごとのステータス			
		攻撃力	魔法力	防御力	最大AP
1	0	4	7	4	6
2	6	4	8	6	6
3	48	5	8	6	6
4	110	5	9	6	6
5	197	6	9	6	6
6	312	6	10	8	6
7	460	7	10	8	6
8	644	7	11	8	6
9	869	8	11	8	6
10	1163	8	12	10	6
11	1534	9	12	10	6
12	1990	10	13	10	6
13	2539	11	13	10	6
14	3189	11	14	12	6
15	3982	12	14	12	6
16	4931	12	15	12	6
17	6047	13	15	12	6
18	7383	13	16	14	6
19	8955	14	17	14	6
20	10779	14	18	14	6
21	12871	15	18	14	6
22	15296	15	19	16	6
23	18073	16	19	16	6
24	21214	16	20	16	6
25	24731	17	20	16	6
26	28636	17	21	18	6
27	32996	18	21	18	6
28	37824	18	22	18	6
29	43135	19	22	18	6
30	49000	19	23	20	6
31	55435	20	23	20	6
32	62515	21	24	20	6
33	70259	22	24	20	6
34	78746	22	25	22	6
35	87996	23	25	22	6
36	98092	23	26	22	6
37	109057	24	26	22	6
38	120978	24	27	24	6
39	133879	25	28	24	6
40	147851	25	29	24	6
41	162921	26	29	24	6
42	179184	26	30	26	6
43	196668	27	30	26	6
44	215472	27	31	26	6
45	235627	28	31	26	6
46	257236	28	32	28	6
47	280331	29	32	28	6
48	305019	29	33	28	6
49	331335	30	33	28	6
50	359390	30	34	30	6
51	389298	31	34	30	6
52	421098	32	35	30	6
53	453698	33	35	30	6
54	487098	33	36	32	6
55	521298	34	36	32	6
56	556298	34	37	32	6
57	592098	35	37	32	6
58	628698	35	38	34	6
59	666098	36	39	34	6
60	704298	36	40	34	6
61	743298	37	40	34	6
62	783098	37	41	36	6
63	823698	38	41	36	6
64	865098	38	42	36	6
65	907298	39	42	36	6
66	950298	39	43	38	6
67	994098	40	43	38	6
68	1038698	40	44	38	6
69	1084098	41	44	38	6
70	1130298	41	45	40	6
71	1177298	42	45	40	6
72	1225098	43	46	40	6
73	1273698	44	46	40	6
74	1323098	44	47	42	6
75	1373298	45	47	42	6
76	1424298	45	48	42	6
77	1476098	46	48	42	6
78	1528698	46	49	44	6
79	1582098	47	50	44	6
80	1636298	47	51	44	6
81	1691298	48	51	44	6
82	1747098	48	52	46	6
83	1803698	49	52	46	6
84	1861098	49	53	46	6
85	1919298	50	53	46	6
86	1978298	50	54	48	6
87	2038098	51	54	48	6
88	2098698	51	55	48	6
89	2160098	52	55	48	6
90	2222298	52	56	50	6
91	2285298	53	56	50	6
92	2349098	54	57	50	6
93	2413698	55	57	50	6
94	2479098	55	58	52	6
95	2545298	56	58	52	6
96	2612298	56	59	52	6
97	2680098	57	59	52	6
98	2748698	57	60	54	6
99	2818098	58	61	54	6

勝利ボーナスやイベントによる成長

エピソード	条件	成長の内容
1	3-6 村の洞窟で敵を全滅させる(→P.211)	HP＋15、『ハイパーヒーリング』
1	ムーランの姿にもどる(→P.211)	AP＋8、『ムーシューファイア』『フレイムタン』『ドラゴンブレイズ』『ファイアアップ』『オートれんけい』
1	シャン・ユーを倒す	HP＋20
2	ストームライダーを倒す	HP＋25

使用する技

	名前	必要AP	消費MP	タイプ	関連ステータス	威力補正	弾き返し	トドメ	修得条件
基本技（ピン）	縦振り	—	—	物理	攻撃力	×0.33	○	×	—
		ぎこちない動きで剣を斜め下に振る							
	縦振り転び	—	—	物理	攻撃力	×0.33	△	×	—
		剣を振り下ろすが、そのはずみで転んでしまう							
	上突き	—	—	物理	攻撃力	×0.33	○	×	—
		へっぴり腰の体勢で剣を斜め上へ突き出す							
	空中振り	—	—	物理	攻撃力	×0.33	○	×	—
		前方に軽くジャンプしながら剣を振り上げる							
基本技（ムーラン）	横振りコンボ	—	—	物理	攻撃力	剣＆足払い：×0.65　突き：×1.0	○	×	—
		身をひねりながら剣と足払いで攻撃し、直後に剣を突き出す							
	縦振りコンボ	—	—	物理	攻撃力	×1.0	○	×	—
		剣を縦に振りまわしながら2回攻撃し、そのまま掌底打ちを放つ							
	空中縦回転振り	—	—	物理	攻撃力	×0.65	○	×	—
		ジャンプと同時に身体を横に向け、何度も回転しながら剣を振る。最大2ヒット							
	空中横回転振り	—	—	物理	攻撃力	×0.65	○	×	—
		横に回転しながらジャンプして剣で攻撃する。最大3ヒット							
アビリティ技	Ⓔムーシューファイア	2	10	ファイア	魔法力	×0.5（4ヒット目以降は×1.5）	×	×	イベント
		ムーシューを振りまわし、ムーランの周囲に炎を吐かせる。最大4ヒット							
	Ⓔフレイムタン	2	10	ファイア	攻撃力	×4.0	×	×	イベント
		敵に向かって突進し、ムーランの剣とムーシューの炎で同時に攻撃する							

連携 炎を使った多彩な技が出せる

Ⓔ ドラゴンブレイズ

必要AP 3　消費MP 残りすべて

発動コマンド レッドショット　リミットゲージ 5.2秒
修得条件 ムーランの姿にもどる（→P.211）

攻撃の流れ

地上のみ レッドショット
↓
下記の技を自由に使える
◎ボタン フレイムタン／△ボタン ヒートランス
↓
下記Ⓐ～Ⓒの条件のいずれかを満たす
Ⓐ『フレイムタン』を5回連続で使う
Ⓑ『ヒートランス』を5回使う
Ⓒ「『フレイムタン』の使用回数－『ヒートランス』の使用回数（『フレイムタン』を最初に使うまでの使用回数はのぞく）」が5回になる
↓
◎か△ボタン レッドメテオ

発動中に使用できる技

名前	タイプ	関連ステータス	威力補正	トドメ
レッドショット	ファイア	魔法力	×1.0	×
	ソラたちの頭上に爆発を起こす			
フレイムタン	ファイア	攻撃力	×0.25	○
	ソラが突進して攻撃。最大2ヒット			
ヒートランス	ファイア	魔法力	×0.5	○
	ムーシューが炎を吹いて爆発させる			
レッドメテオ	ファイア	魔法力	×1.5	○
	無数の炎を降らす。最大4ヒット			



ヒートランス
⬅炎の飛ぶ距離は短いが、当たると爆発を起こし、その近くの敵を巻きこむ。



レッドメテオ
➡ムーシューが何度も吐いた炎がバラまかれ、多くの敵にダメージを与える。

発動中は宙に浮かび（右スティックで上下に移動可能）、『フレイムタン』や『ヒートランス』を出せる。これらの技でHPが多い敵を攻撃し、残った敵を『レッドメテオ』で倒そう。なお、『フレイムタン』を4回→『ヒートランス』を4回→『フレイムタン』を4回→どちらかの技を1回→『レッドメテオ』の順に使えば、技を出せる回数が最大になる。

サポートアビリティ

名前	必要AP	効果	修得条件
Ⓔドロー	3	プライズを引き寄せる範囲が広がる	初期
Ⓢファイアアップ	3	ファイアタイプの攻撃で与えるダメージが1.2倍になる	イベント
Ⓔアイテムアップ	2	キャンプメニュー以外で使ったアイテムの回復量が1.5倍になる	初期
Ⓔオートれんけい	1	ソラが近くにいると連携がリアクションコマンドで出せるようになる	イベント
Ⓢハイパーヒーリング	3	気絶から復活する速さと復活時のHP回復量が2倍になる	イベント

仲間キャラクター　登場ワールド▶ ビーストキャッスル

アビリティによる攻撃を活用しよう

ビースト



　両手のツメを武器にして戦う。基本技のリーチはあまり長くないが、『フェロシアスランジ』や『ハウリングムーン』なら遠くにいる敵も狙えるので、これらのアビリティはかならず装備させておこう。

初期ステータス

ステータス	初期値
最大HP	40
最大MP	100
防具装備数	0
アクセサリー装備数	1
アイテム装備数	4

初期装備

系統	装備
武器	ビーストクロウ
防具	(装備できない)
アクセサリー	——
アイテム	ポーション×4

レベルアップによる成長

LV	必要な経験値	レベルごとのステータス			
		攻撃力	魔法力	防御力	最大AP
1	0	4	0	5	17
2	6	4	0	6	17
3	48	5	0	6	17
4	110	5	0	7	17
5	197	6	0	7	17
6	312	6	0	8	17
7	460	7	0	8	17
8	644	7	0	9	17
9	869	8	0	9	17
10	1163	8	0	10	17
11	1534	9	0	10	17
12	1990	10	0	11	17
13	2539	11	0	11	17
14	3189	11	0	12	17
15	3982	12	0	12	17
16	4931	12	0	13	17
17	6047	13	0	13	17
18	7383	13	0	14	17
19	8955	14	0	15	17
20	10779	14	0	16	17
21	12871	15	0	16	17
22	15296	15	0	17	17
23	18073	16	0	17	17
24	21214	16	0	18	17
25	24731	17	0	18	17
26	28636	17	0	19	17
27	32996	18	0	19	17
28	37824	18	0	20	17
29	43135	19	0	20	17
30	49000	19	0	21	17
31	55435	20	0	21	17
32	62515	21	0	22	17
33	70259	22	0	22	17
34	78746	22	0	23	17
35	87996	23	0	23	17
36	98092	23	0	24	17
37	109057	24	0	24	17
38	120978	24	0	25	17
39	133879	25	0	26	17
40	147851	25	0	27	17
41	162921	26	0	27	17
42	179184	26	0	28	17
43	196668	27	0	28	17
44	215472	27	0	29	17
45	235627	28	0	29	17
46	257236	28	0	30	17
47	280331	29	0	30	17
48	305019	29	0	31	17
49	331335	30	0	31	17
50	359390	30	0	32	17
51	389298	31	0	32	17
52	421098	32	0	33	17
53	453698	33	0	33	17
54	487098	33	0	34	17
55	521298	34	0	34	17
56	556298	34	0	35	17
57	592098	35	0	35	17
58	628698	35	0	36	17
59	666098	36	0	37	17
60	704298	36	0	38	17
61	743298	37	0	38	17
62	783098	37	0	39	17
63	823698	38	0	39	17
64	865098	38	0	40	17
65	907298	39	0	40	17
66	950298	39	0	41	17
67	994098	40	0	41	17
68	1038698	40	0	42	17
69	1084098	41	0	42	17
70	1130298	41	0	43	17
71	1177298	42	0	43	17
72	1225098	43	0	44	17
73	1273698	44	0	44	17
74	1323098	44	0	45	17
75	1373298	45	0	45	17
76	1424298	45	0	46	17
77	1476098	46	0	46	17
78	1528698	46	0	47	17
79	1582098	47	0	48	17
80	1636298	47	0	49	17
81	1691298	48	0	49	17
82	1747098	48	0	50	17
83	1803698	49	0	50	17
84	1861098	49	0	51	17
85	1919298	50	0	51	17
86	1978298	50	0	52	17
87	2038098	51	0	52	17
88	2098698	51	0	53	17
89	2160098	52	0	53	17
90	2222298	52	0	54	17
91	2285298	53	0	54	17
92	2349098	54	0	55	17
93	2413698	55	0	55	17
94	2479098	55	0	56	17
95	2545298	56	0	56	17
96	2612298	56	0	57	17
97	2680098	57	0	57	17
98	2748698	57	0	58	17
99	2818098	58	0	59	17

勝利ボーナスやイベントによる成長

エピソード	条件	成長の内容
1	ブラックソーンを倒す	HP＋35
2	ザルディンを倒す	HP＋25



使用する技

	名前	必要AP	消費MP	タイプ	関連ステータス	威力補正	弾き返し	トドメ	修得条件
基本技	地上右ツメ振り	—	—	物理	攻撃力	×0.65	○	×	—
		右手を横に払って引っかく。その場で攻撃するためリーチがとても短い							
	地上左ツメ振り	—	—	物理	攻撃力	×0.65	○	×	—
		左手を横に払って引っかく。攻撃できる範囲は『地上右ツメ振り』と同じ							
	地上斜め振り	—	—	物理	攻撃力	×1.0	○	×	—
		右手を斜めに振り下ろして引っかく。威力はあるが、リーチが短い							
	上昇ツメ振り	—	—	物理	攻撃力	×1.0	○	×	—
		ジャンプすると同時に左手を振り上げて引っかく							
	下降ツメ振り	—	—	物理	攻撃力	×1.0	○	×	—
		ジャンプしたあと、落下中に右手を振り下ろして引っかく							
アビリティ技	フュリアスベロウ	2	10	なし	攻撃力	×5.0	×	×	初期
		激しく吠えて周囲の敵を吹き飛ばす。威力は大きいものの攻撃範囲がせまい							
	フェロシアスランジ	2	10	物理	攻撃力	×0.01（最後は×2.0）	×	×	初期
		走りながら正面の敵に何度も攻撃し、最後に前へ跳びながら突進する							



フュリアスベロウ
←衝撃波と光を発して攻撃するが、すぐそばの敵にしか当たらない。



フェロシアスランジ
➡四つ足で走りながら突進をくり返したのち、力強く体当たりをする。

連携 おたけびと地震の複合技
ハウリングムーン

必要AP 3　消費MP 残りすべて
発動コマンド ツインシャウト　リミットゲージ 5.3秒
修得条件 （最初から覚えている）

攻撃の流れ

地上のみ ツインシャウト
↓
下記の技を自由に使える
◎ボタン ハウリング／△ボタン ハードファング
↓ 『ハウリング』か『ハードファング』を6回使う
◎か△ボタン ラストシャウト

発動中に使用できる技

名前	タイプ	関連ステータス	威力補正	トドメ
ツインシャウト	なし	魔法力	×0.75	×
	激しいおたけびで周囲の敵に攻撃			
ハウリング	なし	攻撃力	×1.0	○
	突進して衝撃波でダメージを与える			
ハードファング	なし	魔法力	×0.5	○
	地面をたたいて攻撃。最大3ヒット			
ラストシャウト	なし	魔法力	×5.0	○
	おたけびで近くの敵に大ダメージ			



ハードファング
←ビーストが両手で地面をたたき、その衝撃で周囲にいる敵を攻撃。



ラストシャウト
➡ソラとビーストが吠え、大ダメージを与えつつ周囲の敵を吹き飛ばす。

発動中は『ハウリング』や『ハードファング』といった強力な技が使用できる。これらを交互に出すなどして、フィニッシュ技が出るまでに、できるかぎり多くの攻撃をたたきこもう。

サポートアビリティ

名前	必要AP	効果	修得条件
アイテムアップ	2	キャンプメニュー以外で使ったアイテムの回復量が1.5倍になる	初期
ディフェンダー	3	HPが残り25%以下だと防御力が2上がる	初期
ラストリーヴ	4	残りHPが2以上のときに致命的なダメージを受けてもHPが1より減らなくなる	初期
オートれんけい	1	ソラが近くにいると連携がリアクションコマンドで出せるようになる	初期
ハイパーヒーリング	3	気絶から復活する速さと復活時のHP回復量が2倍になる	初期

仲間キャラクター （登場ワールド▶）オリンポスコロシアム

攻撃も回復もまかせられる伝説のガード

アーロン



攻撃が強力なうえに、HPを回復できる『いやしの水』を覚えている。『いやしの水』はMPが満タンのときなら2回連続で使えるので、ほかのアクションアビリティは装備させず、回復に専念させるのも手。

初期ステータス

ステータス	初期値
最大HP	45
最大MP	100
防具装備数	1
アクセサリー装備数	0
アイテム装備数	2

初期装備

系統	装備
武器	いくさだち
防具	──
アクセサリー	（装備できない）
アイテム	ポーション×2

レベルアップによる成長

LV	必要な経験値	レベルごとのステータス			
		攻撃力	魔法力	防御力	最大AP
1	0	4	0	5	19
2	6	4	0	6	19
3	48	5	0	6	19
4	110	5	0	7	19
5	197	6	0	7	19
6	312	6	0	8	19
7	460	7	0	8	19
8	644	7	0	9	19
9	869	8	0	9	19
10	1163	8	0	10	19
11	1534	9	0	10	19
12	1990	10	0	11	19
13	2539	11	0	11	19
14	3189	11	0	12	19
15	3982	12	0	12	19
16	4931	12	0	13	19
17	6047	13	0	13	19
18	7383	13	0	14	19
19	8955	14	0	15	19
20	10779	14	0	16	19
21	12871	15	0	16	19
22	15296	15	0	17	19
23	18073	16	0	17	19
24	21214	16	0	18	19
25	24731	17	0	18	19
26	28636	17	0	19	19
27	32996	18	0	19	19
28	37824	18	0	20	19
29	43135	19	0	20	19
30	49000	19	0	21	19
31	55435	20	0	21	19
32	62515	21	0	22	19
33	70259	22	0	22	19

LV	必要な経験値	レベルごとのステータス			
		攻撃力	魔法力	防御力	最大AP
34	78746	22	0	23	19
35	87996	23	0	23	19
36	98092	23	0	24	19
37	109057	24	0	24	19
38	120978	24	0	25	19
39	133879	25	0	26	19
40	147851	25	0	27	19
41	162921	26	0	27	19
42	179184	26	0	28	19
43	196668	27	0	28	19
44	215472	27	0	29	19
45	235627	28	0	29	19
46	257236	28	0	30	19
47	280331	29	0	30	19
48	305019	29	0	31	19
49	331335	30	0	31	19
50	359390	30	0	32	19
51	389298	31	0	32	19
52	421098	32	0	33	19
53	453698	33	0	33	19
54	487098	33	0	34	19
55	521298	34	0	34	19
56	556298	34	0	35	19
57	592098	35	0	35	19
58	628698	35	0	36	19
59	666098	36	0	37	19
60	704298	36	0	38	19
61	743298	37	0	38	19
62	783098	37	0	39	19
63	823698	38	0	39	19
64	865098	38	0	40	19
65	907298	39	0	40	19
66	950298	39	0	41	19

LV	必要な経験値	レベルごとのステータス			
		攻撃力	魔法力	防御力	最大AP
67	994098	40	0	41	19
68	1038698	40	0	42	19
69	1084098	41	0	42	19
70	1130298	41	0	43	19
71	1177298	42	0	43	19
72	1225098	43	0	44	19
73	1273698	44	0	44	19
74	1323098	44	0	45	19
75	1373298	45	0	45	19
76	1424298	45	0	46	19
77	1476098	46	0	46	19
78	1528698	46	0	47	19
79	1582098	47	0	48	19
80	1636298	47	0	49	19
81	1691298	48	0	49	19
82	1747098	48	0	50	19
83	1803698	49	0	50	19
84	1861098	49	0	51	19
85	1919298	50	0	51	19
86	1978298	50	0	52	19
87	2038098	51	0	52	19
88	2098698	51	0	53	19
89	2160098	52	0	53	19
90	2222298	52	0	54	19
91	2285298	53	0	54	19
92	2349098	54	0	55	19
93	2413698	55	0	55	19
94	2479098	55	0	56	19
95	2545298	56	0	56	19
96	2612298	56	0	57	19
97	2680098	57	0	57	19
98	2748698	57	0	58	19
99	2818098	58	0	59	19

勝利ボーナスやイベントによる成長

エピソード	条件	成長の内容
1	ケルベロスを倒す	HP＋40
2	ハデスを倒す	HP＋15



使用する技

	名前	必要AP	消費MP	タイプ	関連ステータス	威力補正	弾き返し	トドメ	修得条件
基本技	地上横振り	—	—	物理	攻撃力	×0.65	○	×	—
		軽く踏みこみながら身体をひねり、刀を左から右へ払う							
	地上縦振り	—	—	物理	攻撃力	×1.0	○	×	—
		刀をすばやく斜めに振り下ろす。動作が速いかわりにリーチは短め							
	空中振り上げ	—	—	物理	攻撃力	×1.0	○	×	—
		ジャンプをした直後に、刀を真下から大きく振り上げる							
	空中振り下ろし	—	—	物理	攻撃力	×1.0	○	×	—
		ジャンプをしたあと、降りぎわに刀を振り下ろして攻撃する							
アビリティ技	雪月花	2	10	物理	攻撃力	1〜7段目：×1.0（2ヒット目以降は×0.25） 8段目：×2.0	×	×	初期
		敵を追いながら刀を8回連続で振る							
	いやしの水	3	99	—	—	—	—	—	初期
		味方ひとりのHPを「対象の最大HPの60%」回復させる							



雪月花
←宙に浮かび、花びらをまき散らしながら刀を何度も振りまわす。



いやしの水
➡ハイポーションと同じ効果を持つ水を使って、HPを大幅に回復する。

連携 オーバードライブ

アーロンの技をソラもくり出す

必要AP 3　消費MP 残りすべて

発動コマンド がりゅう　リミットゲージ 2.1秒
修得条件 （最初から覚えている）

攻撃の流れ

地上のみ がりゅう
↓
下記の流れで技を使える
- △ボタン りゅうせい → アーロンが「りゅうせい」を使った直後のみ → ◎ボタン りゅうせい
- △ボタン せいばつ → アーロンが「せいばつ」を使った直後のみ → ◎ボタン せいばつ

※アーロンが技を出すたびにコマンドが切りかわる

↓ アーロンが「りゅうせい」を3回使う
◎か△ボタン じんぷう

発動中に使用できる技

名前	タイプ	関連ステータス	威力補正	トドメ
がりゅう	物理	攻撃力	×1.0	×
	その場で武器を横に振って攻撃			
りゅうせい	物理	攻撃力	×0.5	○
	敵に走り寄りつつ武器を横に振る			
せいばつ	なし	攻撃力	×0.5	○
	敵を追うように数本の火柱を出す			
じんぷう	なし	攻撃力	×5.0	○
	周囲の敵を巨大な竜巻に巻きこむ			



りゅうせい
←攻撃する前に敵をすばやく追うため、空振りに終わることは少ない。



じんぷう
➡ソラとアーロンが武器を何度も回転させて竜巻を生み出す。攻撃範囲は広め。

△ボタンでアーロンが技を出すが、直後に◎ボタンを押せばソラも同じ技で攻撃できる。◎ボタンを押すのが遅いとコマンドの表示が消えてしまうので、技を出しそびれないように△ボタンと◎ボタンの両方を連打していこう。また、連携の発動中はソラが移動できなくなるため、できるかぎり敵に近づいてから発動させること。

サポートアビリティ

名前	必要AP	効果	修得条件
ダメージアスピル	3	ダメージを受けるとMPが回復する	初期
MPヘイスト	3	MPチャージの速度が1.25倍になる	初期
コンボリーヴ	4	連続ヒットした攻撃でダメージを受けてもHPが1より減らなくなる	初期
オートれんけい	1	ソラが近くにいると連携がリアクションコマンドで出せるようになる	初期

仲間キャラクター　登場ワールド▶ ポートロイヤル

複数の飛び道具を使いこなす

ジャック・スパロウ





　爆弾やナイフを投げる技が使えるため、それらのアビリティを装備させて、ソラの援護をまかせるといい。また、最初から『ラックアップ』を覚えているので、合成素材を集めたいときにも頼りになる。

初期ステータス

ステータス	初期値
最大HP	50
最大MP	100
防具装備数	1
アクセサリー装備数	1
アイテム装備数	4

初期装備

系統	装備
武器	パイレーツソード
防具	——
アクセサリー	——
アイテム	ポーション×4

レベルアップによる成長

LV	必要な経験値	レベルごとのステータス			
		攻撃力	魔法力	防御力	最大AP
1	0	4	0	5	25
2	6	4	0	6	25
3	48	5	0	6	25
4	110	5	0	7	25
5	197	6	0	7	25
6	312	6	0	8	25
7	460	7	0	8	25
8	644	7	0	9	25
9	869	8	0	9	25
10	1163	8	0	10	25
11	1534	9	0	10	25
12	1990	10	0	11	25
13	2539	11	0	11	25
14	3189	11	0	12	25
15	3982	12	0	12	25
16	4931	12	0	13	25
17	6047	13	0	13	25
18	7383	13	0	14	25
19	8955	14	0	15	25
20	10779	14	0	16	25
21	12871	15	0	16	25
22	15296	15	0	17	25
23	18073	16	0	17	25
24	21214	16	0	18	25
25	24731	17	0	18	25
26	28636	17	0	19	25
27	32996	18	0	19	25
28	37824	18	0	20	25
29	43135	19	0	20	25
30	49000	19	0	21	25
31	55435	20	0	21	25
32	62515	21	0	22	25
33	70259	22	0	22	25
34	78746	22	0	23	25
35	87996	23	0	23	25
36	98092	23	0	24	25
37	109057	24	0	24	25
38	120978	24	0	25	25
39	133879	25	0	26	25
40	147851	25	0	27	25
41	162921	26	0	27	25
42	179184	26	0	28	25
43	196668	27	0	28	25
44	215472	27	0	29	25
45	235627	28	0	29	25
46	257236	28	0	30	25
47	280331	29	0	30	25
48	305019	29	0	31	25
49	331335	30	0	31	25
50	359390	30	0	32	25
51	389298	31	0	32	25
52	421098	32	0	33	25
53	453698	33	0	33	25
54	487098	33	0	34	25
55	521298	34	0	34	25
56	556298	34	0	35	25
57	592098	35	0	35	25
58	628698	35	0	36	25
59	666098	36	0	37	25
60	704298	36	0	38	25
61	743298	37	0	38	25
62	783098	37	0	39	25
63	823698	38	0	39	25
64	865098	38	0	40	25
65	907298	39	0	40	25
66	950298	39	0	41	25
67	994098	40	0	41	25
68	1038698	40	0	42	25
69	1084098	41	0	42	25
70	1130298	41	0	43	25
71	1177298	42	0	43	25
72	1225098	43	0	44	25
73	1273698	44	0	44	25
74	1323098	44	0	45	25
75	1373298	45	0	45	25
76	1424298	45	0	46	25
77	1476098	46	0	46	25
78	1528698	46	0	47	25
79	1582098	47	0	48	25
80	1636298	47	0	49	25
81	1691298	48	0	49	25
82	1747098	48	0	50	25
83	1803698	49	0	50	25
84	1861098	49	0	51	25
85	1919298	50	0	51	25
86	1978298	50	0	52	25
87	2038098	51	0	52	25
88	2098698	51	0	53	25
89	2160098	52	0	53	25
90	2222298	52	0	54	25
91	2285298	53	0	54	25
92	2349098	54	0	55	25
93	2413698	55	0	55	25
94	2479098	55	0	56	25
95	2545298	56	0	56	25
96	2612298	56	0	57	25
97	2680098	57	0	57	25
98	2748698	57	0	58	25
99	2818098	58	0	59	25

勝利ボーナスやイベントによる成長

エピソード	条件	成長の内容
1	8-4 インターセプター号にあるすべての火薬ダルを船の外に飛ばす（→P.253）	HP＋10
1	バルボッサを倒す	HP＋15
2	グリムリーパー（1回目）を倒す	HP＋10
2	グリムリーパー（2回目）を倒す	HP＋15

使用する技

分類	名前	必要AP	消費MP	タイプ	関連ステータス	威力補正	弾き返し	トドメ	修得条件
基本技	受け流し	―	―	―	―	―	○	×	―
		剣をかまえ、前方からの攻撃を弾き返す。地上に立っているあいだはつねにこの状態になる							
	なぎ払い	―	―	物理	攻撃力	×0.65	○	×	―
		片足を軸にして横回転しながら剣を払う。ジャック・スパロウの正面にいる相手には2ヒットする							
	地上コンボ	―	―	物理	攻撃力	×1.0	○	×	―
		剣を手首で軽くまわしたのち、前に進みながら振り上げ、さらに身をひねって振り下ろす							
	空中突き	―	―	物理	攻撃力	×1.0	○	×	―
		ジャンプすると同時に斜め上に向けて剣を突き出す							
	空中縦振り	―	―	物理	攻撃力	×1.0	○	×	―
		軽くジャンプし、すばやく剣を振り下ろす							
アビリティ技	マーシレスリー	2	10	物理	攻撃力	×3.0	×	×	初期
		軽くスキップしながら前進しつつ、剣を2回連続で振り上げる							
	レインストーム	2	10	物理	攻撃力	×3.0	×	×	初期
		その場からナイフを5回連続で投げる							
	ボーンクラッシュ	2	10	ファイア	攻撃力	×3.0	×	×	初期
		前3方向に爆弾を投げる。爆弾は直後に爆発し、周囲の敵を上に吹き飛ばす							

連携 敵を集めて爆弾で蹴散らす
トレジャーアイランド

必要AP 3　消費MP 残りすべて
発動コマンド フェイク　リミットゲージ 2.1秒
修得条件 （最初から覚えている）

攻撃の流れ

地上のみ フェイク
↓
下記の流れで技を使える
△ボタン ジャックナイフ
↓ ジャック・スパロウが『ジャックナイフ』を使った直後のみ
○ボタン スラッシャー
↓ ジャック・スパロウが『ジャックナイフ』を7回使う
○か△ボタン ラストトラップ



フェイク
⬅ソラが開けた宝箱から光が伸び、敵を引き寄せつつ動きを封じる。



ラストトラップ
➡ジャック・スパロウが宝箱に爆弾を入れ、その爆発で周囲の敵を吹き飛ばす。

発動中に使用できる技

名前	タイプ	関連ステータス	威力補正	トドメ
フェイク	―	―	×0	×
	近くの敵をソラの頭上に集める			
ジャックナイフ	物理	攻撃力	×0.75	○
	ジャック・スパロウが剣を振って攻撃する			
スラッシャー	物理	攻撃力	×0.75	○
	ソラが軽く跳んで武器を振る			
ラストトラップ	ファイア	魔法力	×5.0	○
	大爆発で周囲の敵に大ダメージ			

発動中はソラが移動できなくなるかわりに、出現しているすべての敵がソラたちの頭上に引き寄せられる。すかさずボタンを△→○→△→○……と交互に押し、ジャック・スパロウとソラの技を1回ずつ出していこう。フィニッシュ技の『ラストトラップ』では、当たった敵が上に吹き飛ぶので、すぐに『たたかう』などで追撃すること。

サポートアビリティ

名前	必要AP	効果	修得条件
ドロー	3	プライズを引き寄せる範囲が広がる	初期
ラックアップ	5	プライズボックスの出現確率が1.3倍になる	初期
アイテムアップ	2	キャンプメニュー以外で使ったアイテムの回復量が1.5倍になる	初期
ディフェンダー	3	HPが残り25%以下だと防御力が2上がる	初期
オートれんけい	1	ソラが近くにいると連携がリアクションコマンドで出せるようになる	初期
オートヒーリング	3	バトルに参加していないあいだはHPが1秒ごとに1ずつ回復する	初期

※『ドロー』は3つ覚えている

仲間キャラクター　登場ワールド▶ アグラバー

軽い身のこなしで敵をなぎ倒す

アラジン



持ち前のすばやさを活かして、短時間のうちに何度も攻撃できる。特定のアビリティ技や連携技を使うと、敵にダメージを与えつつプライズを出現させることができるのも大きな長所だ。

初期ステータス

ステータス	初期値
最大HP	55
最大MP	100
防具装備数	2
アクセサリー装備数	0
アイテム装備数	5

初期装備

系統	装備
武器	シミター
防具	——
アクセサリー	(装備できない)
アイテム	ポーション×3 エーテル×2

レベルアップによる成長

LV	必要な経験値	レベルごとのステータス			
		攻撃力	魔法力	防御力	最大AP
1	0	4	0	5	20
2	6	4	0	6	20
3	48	5	0	6	20
4	110	5	0	7	20
5	197	6	0	7	20
6	312	6	0	8	20
7	460	7	0	8	20
8	644	7	0	9	20
9	869	8	0	9	20
10	1163	8	0	10	20
11	1534	9	0	10	20
12	1990	10	0	11	20
13	2539	11	0	11	20
14	3189	11	0	12	20
15	3982	12	0	12	20
16	4931	12	0	13	20
17	6047	13	0	13	20
18	7383	13	0	14	20
19	8955	14	0	15	20
20	10779	14	0	16	20
21	12871	15	0	16	20
22	15296	15	0	17	20
23	18073	16	0	17	20
24	21214	16	0	18	20
25	24731	17	0	18	20
26	28636	17	0	19	20
27	32996	18	0	19	20
28	37824	18	0	20	20
29	43135	19	0	20	20
30	49000	19	0	21	20
31	55435	20	0	21	20
32	62515	21	0	22	20
33	70259	22	0	22	20
34	78746	22	0	23	20
35	87996	23	0	23	20
36	98092	23	0	24	20
37	109057	24	0	24	20
38	120978	24	0	25	20
39	133879	25	0	26	20
40	147851	25	0	27	20
41	162921	26	0	27	20
42	179184	26	0	28	20
43	196668	27	0	28	20
44	215472	27	0	29	20
45	235627	28	0	29	20
46	257236	28	0	30	20
47	280331	29	0	30	20
48	305019	29	0	31	20
49	331335	30	0	31	20
50	359390	30	0	32	20
51	389298	31	0	32	20
52	421098	32	0	33	20
53	453698	33	0	33	20
54	487098	33	0	34	20
55	521298	34	0	34	20
56	556298	34	0	35	20
57	592098	35	0	35	20
58	628698	35	0	36	20
59	666098	36	0	37	20
60	704298	36	0	38	20
61	743298	37	0	38	20
62	783098	37	0	39	20
63	823698	38	0	39	20
64	865098	38	0	40	20
65	907298	39	0	40	20
66	950298	39	0	41	20
67	994098	40	0	41	20
68	1038698	40	0	42	20
69	1084098	41	0	42	20
70	1130298	41	0	43	20
71	1177298	42	0	43	20
72	1225098	43	0	44	20
73	1273698	44	0	44	20
74	1323098	44	0	45	20
75	1373298	45	0	45	20
76	1424298	45	0	46	20
77	1476098	46	0	46	20
78	1528698	46	0	47	20
79	1582098	47	0	48	20
80	1636298	47	0	49	20
81	1691298	48	0	49	20
82	1747098	48	0	50	20
83	1803698	49	0	50	20
84	1861098	49	0	51	20
85	1919298	50	0	51	20
86	1978298	50	0	52	20
87	2038098	51	0	52	20
88	2098698	51	0	53	20
89	2160098	52	0	53	20
90	2222298	52	0	54	20
91	2285298	53	0	54	20
92	2349098	54	0	55	20
93	2413698	55	0	55	20
94	2479098	55	0	56	20
95	2545298	56	0	56	20
96	2612298	56	0	57	20
97	2680098	57	0	57	20
98	2748698	57	0	58	20
99	2818098	58	0	59	20

勝利ボーナスやイベントによる成長

エピソード	条件	成長の内容
1	9-8 魔法の洞窟：守護像の住処にある台座の穴に宝石をはめこむ(→P.261)	HP+15
1	9-10 魔法の洞窟：宝物庫の敵を全滅させる(→P.263)	HP+15
1	ボルケーノロード+ブリザードロードを倒す	HP+15

使用する技

	名前	必要AP	消費MP	タイプ	関連ステータス	威力補正	弾き返し	トドメ	修得条件
基本技	縦振り	—	—	物理	攻撃力	×1.0	○	×	—
		前方に踏みこみながら剣を頭上から振り下ろす							
	左右振り	—	—	物理	攻撃力	×0.65	○	×	—
		剣を左へ払い、すばやく右へ返す							
	空中振り上げ	—	—	物理	攻撃力	×1.0	○	×	—
		ジャンプした直後に剣を真上に振り上げる							
	空中縦振り	—	—	物理	攻撃力	×1.0	○	×	—
		ジャンプの降下中に剣を振り下ろす							
アビリティ技	Ⓔスラッシュラッシュ	2	10	物理	攻撃力	×1.5（2ヒット目以降は×0.25）	×	×	初期
		敵にすばやく近づき、その周囲をまわりながら8回攻撃。狙っていた敵を倒すと攻撃をやめる							
	Ⓔクイックプレイ	2	10	物理	攻撃力	×1.0	×	×	初期
		敵に走り寄って攻撃することを3回くり返す。攻撃が当たるたびにMPプライズ（小）が4個出現							

連携 Ⓔ トリックファスター

目にもとまらぬ攻撃を連発

必要AP 3　**消費MP** 残りすべて　**発動コマンド** スピードスター　**リミットゲージ** 5.0秒　**修得条件** （最初から覚えている）

攻撃の流れ

地上のみ スピードスター

↓

下記の技を自由に使える

◎ボタン クイックプレイ（ソラが攻撃）

△ボタン クイックプレイ（アラジンが攻撃）

↓ ソラかアラジンのどちらかが『クイックプレイ』を6回使う

◎か△ボタン トリックスター



スピードスター

←アラジンが一瞬のうちに攻撃し、ソラに寄りかかってひと声かける。

トリックスター

→↓ソラとアラジンのふたりで周囲を跳ねまわり、敵に何度もダメージを与える。





発動中に使用できる技

名前	タイプ	関連ステータス	威力補正	トドメ
スピードスター	物理	攻撃力	（※1）	×
	すべての敵を攻撃。最大6ヒット			
クイックプレイ	物理	攻撃力	×0.01	○
	敵に近づき武器を振り上げる			
トリックスター	物理	攻撃力	×0.45	○
	ソラとアラジンが同時に攻撃			

※各技のヒット数と命中時に出現するプライズは下の表に掲載
※1……×0.1（2ヒット目以降は×0.01）

連携技が命中したときに出現するプライズ

使う技	ヒット数	出現するプライズ
スピードスター	3回	HPプライズ（小）
クイックプレイ（ソラが攻撃）	3回	HPプライズ（小）
クイックプレイ（アラジンが攻撃）	3回	MPプライズ（小）
トリックスター	10回	ドライヴプライズ（小）

※1ヒットごとにプライズが1個ずつ出現する

敵に攻撃しつつ、左の表にあるプライズを出現させることができる。発動後はソラとアラジンで技を交互に出してプライズをなるべく多く出現させ、『トリックスター』ですべての敵に大ダメージを与えよう。なお、『トリックスター』を使うと、出現しているすべてのプライズがソラに引き寄せられるため、わざわざ拾いに行かなくてもいい。

サポートアビリティ

名前	必要AP	効果	修得条件
Ⓔプライズアップ	4	プライズ（プライズボックス以外）の出現数が1.5倍になる	初期
Ⓔアイテムアップ	2	キャンプメニュー以外で使ったアイテムの回復量が1.5倍になる	初期
ⒺMPヘイスト	3	MPチャージの速度が1.25倍になる	初期
Ⓔコンボリーヴ	4	連続ヒットした攻撃でダメージを受けてもHPが1より減らなくなる	初期
オートれんけい	1	ソラが近くにいると連携がリアクションコマンドで出せるようになる	初期
オートチェンジ	5	気絶すると自動的に別の仲間と交代する	初期

仲間キャラクター （登場ワールド▶）ハロウィンタウン

火炎、吹雪、雷の力をあやつる

ジャック



基本技は動作が遅いので、アビリティ技を中心に戦わせよう。狙った敵を何度もひるませる『悲しみのつづく雷』がとくにオススメだ。また、合成素材を集めるなら『ラックアップ』も装備させるといい。

初期ステータス

ステータス	初期値
最大HP	55
最大MP	100
防具装備数	0
アクセサリー装備数	2
アイテム装備数	3

初期装備

系統	装備
武器	ボーンフィスト
防具	（装備できない）
アクセサリー	――
アイテム	ポーション×1 エーテル×2

レベルアップによる成長

LV	必要な経験値	攻撃力	魔法力	防御力	最大AP
1	0	4	7	4	24
2	6	4	8	6	24
3	48	5	8	6	24
4	110	5	9	6	24
5	197	6	9	6	24
6	312	6	10	8	24
7	460	7	10	8	24
8	644	7	11	8	24
9	869	8	11	8	24
10	1163	8	12	10	24
11	1534	9	12	10	24
12	1990	10	13	10	24
13	2539	11	13	10	24
14	3189	11	14	12	24
15	3982	12	14	12	24
16	4931	12	15	12	24
17	6047	13	15	12	24
18	7383	13	16	14	24
19	8955	14	17	14	24
20	10779	14	18	14	24
21	12871	15	18	14	24
22	15296	15	19	16	24
23	18073	16	19	16	24
24	21214	16	20	16	24
25	24731	17	20	16	24
26	28636	17	21	18	24
27	32996	18	21	18	24
28	37824	18	22	18	24
29	43135	19	22	18	24
30	49000	19	23	20	24
31	55435	20	23	20	24
32	62515	21	24	20	24
33	70259	22	24	20	24

LV	必要な経験値	攻撃力	魔法力	防御力	最大AP
34	78746	22	25	22	24
35	87996	23	25	22	24
36	98092	23	26	22	24
37	109057	24	26	22	24
38	120978	24	27	24	24
39	133879	25	28	24	24
40	147851	25	29	24	24
41	162921	26	29	24	24
42	179184	26	30	26	24
43	196668	27	30	26	24
44	215472	27	31	26	24
45	235627	28	31	26	24
46	257236	28	32	28	24
47	280331	29	32	28	24
48	305019	29	33	28	24
49	331335	30	33	28	24
50	359390	30	34	30	24
51	389298	31	34	30	24
52	421098	32	35	30	24
53	453698	33	35	30	24
54	487098	33	36	32	24
55	521298	34	36	32	24
56	556298	34	37	32	24
57	592098	35	37	32	24
58	628698	35	38	34	24
59	666098	36	39	34	24
60	704298	36	40	34	24
61	743298	37	40	34	24
62	783098	37	41	36	24
63	823698	38	41	36	24
64	865098	38	42	36	24
65	907298	39	42	36	24
66	950298	39	43	38	24

LV	必要な経験値	攻撃力	魔法力	防御力	最大AP
67	994098	40	43	38	24
68	1038698	40	44	38	24
69	1084098	41	44	38	24
70	1130298	41	45	40	24
71	1177298	42	45	40	24
72	1225098	43	46	40	24
73	1273698	44	46	40	24
74	1323098	44	47	42	24
75	1373298	45	47	42	24
76	1424298	45	48	42	24
77	1476098	46	48	42	24
78	1528698	46	49	44	24
79	1582098	47	50	44	24
80	1636298	47	51	44	24
81	1691298	48	51	44	24
82	1747098	48	52	46	24
83	1803698	49	52	46	24
84	1861098	49	53	46	24
85	1919298	50	53	46	24
86	1978298	50	54	48	24
87	2038098	51	54	48	24
88	2098698	51	55	48	24
89	2160098	52	55	48	24
90	2222298	52	56	50	24
91	2285298	53	56	50	24
92	2349098	54	57	50	24
93	2413698	55	57	50	24
94	2479098	55	58	52	24
95	2545298	56	58	52	24
96	2612298	56	59	52	24
97	2680098	57	59	52	24
98	2748698	57	60	54	24
99	2818098	58	61	54	24

勝利ボーナスやイベントによる成長

エピソード	条件	成長の内容
1	プリズンキーパーを倒す	HP＋15
1	ブギーを倒す	HP＋15
2	ロック＆ショック＆バレルを倒す	HP＋5
2	実験体を倒す	HP＋10



使用する技

分類	名前	必要AP	消費MP	タイプ	関連ステータス	威力補正	弾き返し	トドメ	修得条件
基本技	両手パンチ	—	—	物理	攻撃力	×0.65	○	×	—
		一歩踏みこみ、両手を同時に振り下ろす。基本的に2ヒットする							
基本技	横回転攻撃	—	—	物理	攻撃力	×0.65	○	×	—
		低い姿勢から右手でなぐり、そのまま横に回転しつつ左右の足で蹴る							
基本技	空中回転キック	—	—	物理	攻撃力	×0.65	○	×	—
		ジャンプしたあと、足をあげたまま横に何度も回転して攻撃する							
基本技	空中カカト落とし	—	—	物理	攻撃力	×0.65	○	×	—
		ジャンプから前方宙返りをし、カカトで攻撃する。最大で2ヒットする							
アビリティ技	怒りをまとう火炎	2	10	ファイア	魔法力	×0.75	×	×	初期
		正面に3つの炎を灯した状態で走りまわり、敵に炎をぶつけて攻撃する							
アビリティ技	恐怖につかまる吹雪	2	10	ブリザド	魔法力	×0.5	×	×	初期
		敵を追いかけていく氷の結晶を飛ばす。当たった敵は、何度もダメージを受けつつ上に吹き飛ばされる							
アビリティ技	悲しみのつづく雷	2	10	サンダー	魔法力	×0.5	×	×	初期
		宙に浮いたあと、敵めがけて雷を6回連続で落とす							

連携 ダンスとオバケとコウモリと花火

アプローズプリーズ

必要AP 3　消費MP 残りすべて
発動コマンド ダンスタイム　リミットゲージ 5.1秒
修得条件 （最初から覚えている）

攻撃の流れ

地上のみ ダンスタイム
↓
下記の流れで技を使える
- ◎ボタン ダウンビート → ◎ボタン アップリズム
- △ボタン アップリズム ← △ボタン ダウンビート

※ソラかジャックが技を出すたびにコマンドが切りかわる
※技を出していないときは『ダンスタイム』の動作をくり返す

↓ 『ダウンビート』と『アップリズム』を合計5回使う

◎か△ボタン フィナーレ

発動中に使用できる技

名前	タイプ	関連ステータス	威力補正	トドメ
ダンスタイム	物理	魔法力	×0.01	×
	スピンしながらキックを放つ			
ダウンビート	物理	魔法力	×0.5	○
	地上側で攻撃を出す。最大6ヒット			
アップリズム	物理	魔法力	×0.5	○
	頭上側で攻撃を出す。最大6ヒット			
フィナーレ	物理	魔法力	(※1)	○
	オバケや花火などで周囲に攻撃			

※1……×0.01（最後の花火は×5.0）



アップリズム
⬅数個のカボチャから出現したコウモリやオバケが敵に体当たりをする。



フィナーレ
➡コウモリやオバケを何体も突進させたあと、花火で敵を吹き飛ばす。

発動時に出る『ダンスタイム』は、ほかの技を使うとき以外は動作が止まらない。『ダンスタイム』の動作中は、ソラとジャックがどちらか一方を頭に乗せたまま前後左右に移動でき、触れた敵に少しずつダメージを与えることが可能だ。『ダウンビート』と『アップリズム』は同じ性能だが、攻撃を出すときの位置がちがう。位置の関係上、『アップリズム』のほうが当たりやすいので、この技を使いながら敵を追いかけよう。

サポートアビリティ

名前	必要AP	効果	修得条件
ラックアップ	5	プライズボックスの出現確率が1.3倍になる	初期
ファイアアップ	3	ファイアタイプの攻撃で与えるダメージが1.2倍になる	初期
ブリザドアップ	4	ブリザドタイプの攻撃で与えるダメージが1.2倍になる	初期
サンダーアップ	5	サンダータイプの攻撃で与えるダメージが1.2倍になる	初期
MPヘイスラ	4	MPチャージの速度が1.5倍になる	初期
オートれんけい	1	ソラが近くにいると連携がリアクションコマンドで出せるようになる	初期
オートヒーリング	3	バトルに参加していないあいだはHPが1秒ごとに1ずつ回復する	初期

仲間キャラクター　登場ワールド▶ プライド・ランド

攻撃と回復のアビリティがどちらも便利

シンバ



すばやく敵に近づきながら攻撃する技を持つほか、HPを回復するアビリティ技も使用できる。プライド・ランドではシンバがいないと連携が使えないので、優先的にパーティーに入れておこう。

初期ステータス

ステータス	初期値
最大HP	60
最大MP	100
防具装備数	0
アクセサリー装備数	2
アイテム装備数	3

初期装備

系統	装備
武器	プラウドクロー
防具	(装備できない)
アクセサリー	——
アイテム	ポーション×2 エーテル×1

レベルアップによる成長

LV	必要な経験値	レベルごとのステータス			
		攻撃力	魔法力	防御力	最大AP
1	0	4	7	4	17
2	6	4	8	6	17
3	48	5	8	6	17
4	110	5	9	6	17
5	197	6	9	6	17
6	312	6	10	8	17
7	460	7	10	8	17
8	644	7	11	8	17
9	869	8	11	8	17
10	1163	8	12	10	17
11	1534	9	12	10	17
12	1990	10	13	10	17
13	2539	11	13	10	17
14	3189	11	14	12	17
15	3982	12	14	12	17
16	4931	12	15	12	17
17	6047	13	15	12	17
18	7383	13	16	14	17
19	8955	14	17	14	17
20	10779	14	18	14	17
21	12871	15	18	14	17
22	15296	15	19	16	17
23	18073	16	19	16	17
24	21214	16	20	16	17
25	24731	17	20	16	17
26	28636	17	21	18	17
27	32996	18	21	18	17
28	37824	18	22	18	17
29	43135	19	22	18	17
30	49000	19	23	20	17
31	55435	20	23	20	17
32	62515	21	24	20	17
33	70259	22	24	20	17

LV	必要な経験値	レベルごとのステータス			
		攻撃力	魔法力	防御力	最大AP
34	78746	22	25	22	17
35	87996	23	25	22	17
36	98092	23	26	22	17
37	109057	24	26	22	17
38	120978	24	27	24	17
39	133879	25	28	24	17
40	147851	25	29	24	17
41	162921	26	29	24	17
42	179184	26	30	26	17
43	196668	27	30	26	17
44	215472	27	31	26	17
45	235627	28	31	26	17
46	257236	28	32	28	17
47	280331	29	32	28	17
48	305019	29	33	28	17
49	331335	30	33	28	17
50	359390	30	34	30	17
51	389298	31	34	30	17
52	421098	32	35	30	17
53	453698	33	35	30	17
54	487098	33	36	32	17
55	521298	34	36	32	17
56	556298	34	37	32	17
57	592098	35	37	32	17
58	628698	35	38	34	17
59	666098	36	39	34	17
60	704298	36	40	34	17
61	743298	37	40	34	17
62	783098	37	41	36	17
63	823698	38	41	36	17
64	865098	38	42	36	17
65	907298	39	42	36	17
66	950298	39	43	38	17

LV	必要な経験値	レベルごとのステータス			
		攻撃力	魔法力	防御力	最大AP
67	994098	40	43	38	17
68	1038698	40	44	38	17
69	1084098	41	44	38	17
70	1130298	41	45	40	17
71	1177298	42	45	40	17
72	1225098	43	46	40	17
73	1273698	44	46	40	17
74	1323098	44	47	42	17
75	1373298	45	47	42	17
76	1424298	45	48	42	17
77	1476098	46	48	42	17
78	1528698	46	49	44	17
79	1582098	47	50	44	17
80	1636298	47	51	44	17
81	1691298	48	51	44	17
82	1747098	48	52	46	17
83	1803698	49	52	46	17
84	1861098	49	53	46	17
85	1919298	50	53	46	17
86	1978298	50	54	48	17
87	2038098	51	54	48	17
88	2098698	51	55	48	17
89	2160098	52	55	48	17
90	2222298	52	56	50	17
91	2285298	53	56	50	17
92	2349098	54	57	50	17
93	2413698	55	57	50	17
94	2479098	55	58	52	17
95	2545298	56	58	52	17
96	2612298	56	59	52	17
97	2680098	57	59	52	17
98	2748698	57	60	54	17
99	2818098	58	61	54	17

勝利ボーナスやイベントによる成長

エピソード	条件	成長の内容
1	スカーを倒す	HP＋30
2	シェンジ&バンザイ&エド(2回目)を倒す	HP＋5
2	グラウンドシェーカーを倒す	HP＋5



使用する技

分類	名前	必要AP	消費MP	タイプ	関連ステータス	威力補正	弾き返し	トドメ	修得条件
基本技	体当たり	—	—	物理	攻撃力	×1.0	△	×	—
		敵めがけて走って頭突きを仕掛け、当たると同時にその相手から離れる							
	2段体当たり	—	—	物理	攻撃力	×1.0	△	×	—
		頭を前に突き出したまま敵めがけて突進する。最大で2ヒットする							
	蹴り上げ	—	—	物理	攻撃力	×1.0	△	×	—
		敵に走り寄り、後方宙返りをしながら蹴り飛ばす							
	空中パンチ	—	—	物理	攻撃力	×1.0	△	×	—
		ジャンプした直後に左前脚を横に振って攻撃する							
アビリティ技	フィアスリークロウ	2	10	物理	攻撃力	×1.0	×	×	初期
		横に高速回転しながら敵に向かって8回連続で突進する							
	アースシェイカー	2	10	なし	魔法力	×0.01（5ヒット目以降は×5.0）	×	×	初期
		吠えて周囲の敵にダメージを与える。最大5ヒットだが、1～4ヒット目のダメージはごくわずか							
	大自然のいやし	3	99	—	魔法力	×2.0	—	—	初期
		味方ひとりのHPを「シンバの魔法力×2」回復させる							

連携 キングスプライド

体当たりの連発からおたけびでトドメ

必要AP 3　消費MP 残りすべて

発動コマンド プラウド　リミットゲージ 5.1秒

修得条件 （最初から覚えている）

攻撃の流れ

地上のみ プラウド

↓ 発動直後、シンバが自動的に『ハイファング』を使う

下記の技を自由に使える
◎ボタン エクスクロー／△ボタン ハイファング

↓『エクスクロー』と『ハイファング』を合計20回使う

◎か△ボタン キングスロア

発動中に使用できる技

名前	タイプ	関連ステータス	威力補正	トドメ
プラウド	なし	魔法力	×0.25	×
	地震を起こす。最大3～4ヒット			
エクスクロー	物理	攻撃力	×0.01	○
	ソラ→シンバの順に体当たり			
ハイファング	物理	攻撃力	×0.01	○
	シンバ→ソラの順に体当たり			
キングスロア	なし	魔法力	（※1）	○
	周囲の敵に攻撃。最大11ヒット			

※1……×0.01（11ヒット目以降は×5.0）



ハイファング
←シンバが横回転しながら突進し、ソラもきりもみ回転で攻撃する。



キングスロア
→ソラとシンバが吠えて攻撃。最後までヒットしつづけた敵には大ダメージ。

発動中は通常どおり移動できるうえ、2種類の技を使いわけられる。リミットゲージがゼロにならないよう、ボタン連打で攻撃するのが基本だが、『エクスクロー』を連発すると狙った敵を遠くに押しのけてしまい、ほかの敵をフィニッシュ技に巻きこめなくなる。△ボタン連打で『ハイファング』を使っていけば、狙った敵の周囲をまわるように攻撃することが多いのでオススメだ。

サポートアビリティ

名前	必要AP	効果	修得条件
ダメージアスピル	3	ダメージを受けるとMPが回復する	初期
ディフェンダー	3	HPが残り25%以下だと防御力が2上がる	初期
オートれんけい	1	ソラが近くにいると連携がリアクションコマンドで出せるようになる	初期
ハイパーヒーリング	3	気絶から復活する速さと復活時のHP回復量が2倍になる	初期
オートヒーリング	3	バトルに参加していないあいだはHPが1秒ごとに1ずつ回復する	初期

仲間キャラクター　登場ワールド▶ スペース・パラノイド

遠くまで攻撃できる技が豊富

トロン



　ディスクを投げる技や電撃を放つ技が使えるため、敵の攻撃を受けにくい位置で戦える。物語を進めると新しいアビリティを覚えるので、それらも装備できるようにアクセサリーなどで最大APを増やそう。

初期ステータス

ステータス	初期値
最大HP	65
最大MP	100
防具装備数	1
アクセサリー装備数	1
アイテム装備数	2

初期装備

系統	装備
武器	ディスク
防具	——
アクセサリー	——
アイテム	ポーション×1 エーテル×1

レベルアップによる成長

LV	必要な経験値	攻撃力	魔法力	防御力	最大AP
1	0	4	7	4	7
2	6	4	8	6	7
3	48	5	8	6	7
4	110	5	9	6	7
5	197	6	9	6	7
6	312	6	10	8	7
7	460	7	10	8	7
8	644	7	11	8	7
9	869	8	11	8	7
10	1163	8	12	10	7
11	1534	9	12	10	7
12	1990	10	13	10	7
13	2539	11	13	10	7
14	3189	11	14	12	7
15	3982	12	14	12	7
16	4931	12	15	12	7
17	6047	13	15	12	7
18	7383	13	16	14	7
19	8955	14	17	14	7
20	10779	14	18	14	7
21	12871	15	18	14	7
22	15296	15	19	16	7
23	18073	16	19	16	7
24	21214	16	20	16	7
25	24731	17	20	16	7
26	28636	17	21	18	7
27	32996	18	21	18	7
28	37824	18	22	18	7
29	43135	19	22	18	7
30	49000	19	23	20	7
31	55435	20	23	20	7
32	62515	21	24	20	7
33	70259	22	24	20	7

LV	必要な経験値	攻撃力	魔法力	防御力	最大AP
34	78746	22	25	22	7
35	87996	23	25	22	7
36	98092	23	26	22	7
37	109057	24	26	22	7
38	120978	24	27	24	7
39	133879	25	28	24	7
40	147851	25	29	24	7
41	162921	26	29	24	7
42	179184	26	30	26	7
43	196668	27	30	26	7
44	215472	27	31	26	7
45	235627	28	31	26	7
46	257236	28	32	28	7
47	280331	29	32	28	7
48	305019	29	33	28	7
49	331335	30	33	28	7
50	359390	30	34	30	7
51	389298	31	34	30	7
52	421098	32	35	30	7
53	453698	33	35	30	7
54	487098	33	36	32	7
55	521298	34	36	32	7
56	556298	34	37	32	7
57	592098	35	37	32	7
58	628698	35	38	34	7
59	666098	36	39	34	7
60	704298	36	40	34	7
61	743298	37	40	34	7
62	783098	37	41	36	7
63	823698	38	41	36	7
64	865098	38	42	36	7
65	907298	39	42	36	7
66	950298	39	43	38	7

LV	必要な経験値	攻撃力	魔法力	防御力	最大AP
67	994098	40	43	38	7
68	1038698	40	44	38	7
69	1084098	41	44	38	7
70	1130298	41	45	40	7
71	1177298	42	45	40	7
72	1225098	43	46	40	7
73	1273698	44	46	40	7
74	1323098	44	47	42	7
75	1373298	45	47	42	7
76	1424298	45	48	42	7
77	1476098	46	48	42	7
78	1528698	46	49	44	7
79	1582098	47	50	44	7
80	1636298	47	51	44	7
81	1691298	48	51	44	7
82	1747098	48	52	46	7
83	1803698	49	52	46	7
84	1861098	49	53	46	7
85	1919298	50	53	46	7
86	1978298	50	54	48	7
87	2038098	51	54	48	7
88	2098698	51	55	48	7
89	2160098	52	55	48	7
90	2222298	52	56	50	7
91	2285298	53	56	50	7
92	2349098	54	57	50	7
93	2413698	55	57	50	7
94	2479098	55	58	52	7
95	2545298	56	58	52	7
96	2612298	56	59	52	7
97	2680098	57	59	52	7
98	2748698	57	60	54	7
99	2818098	58	61	54	7

勝利ボーナスやイベントによる成長

エピソード	条件	成長の内容
1	12-3 データエリアで3つのモニターを止める(→P.295)	HP+10
1	12-3 データエリアでプログラムを受け取る(→P.295)	AP+8、『オートディスク』『パルスサンダー』『フルコンパイル』『オートれんけい』
2	12-5 入出力タワー：通信室でMCP消去プログラムを受け取る(→P.321)	『サンダーアップ』『MPヘイスト』
2	12-7 ソーラー船の敵を全滅させる(→P.321)	HP+5
2	MCPを倒す	HP+5

使用する技

	名前	必要AP	消費MP	タイプ	関連ステータス	威力補正	弾き返し	トドメ	修得条件
基本技	ディスク貫通投げ	—	—	物理	攻撃力	×1.0	×	×	——
		敵めがけてディスクを投げる。ディスクは敵を貫通して一直線に飛んでいく							
	ディスク反射投げ	—	—	物理	攻撃力	×1.0	×	×	——
		敵めがけてディスクを投げる。ディスクは敵に当たるか、ある程度飛ぶと真上に方向転換							
	ディスク回転	—	—	物理	攻撃力	×0.25	×	×	——
		自分の周囲を何度もまわるようにディスクを投げる。最大4ヒット							
	ディスク上昇回転	—	—	物理	攻撃力	×0.25	×	×	——
		円を描きながら少しずつ上昇するようにディスクを投げる							
アビリティ技	Ⓔオートディスク	2	10	物理	攻撃力	×1.0	×	×	イベント
		敵を追いかけるようにディスクを投げる。追尾能力は高いが、高さだけは変化しない							
	Ⓔパルスサンダー	2	10	サンダー	魔法力	×2.0	×	×	イベント
		自分のまわりに5回連続で電撃を落として攻撃する							



オートディスク
⬅投げたディスクが、敵を追いかけてさまざまな方向へ飛んでいく。



パルスサンダー
➡トロンのまわりに雷を何本も落とす。敵が近くにいないと使わない。

連携 何種類もの攻撃プログラムを放つ
Ⓔフルコンパイル

必要AP 3　消費MP 残りすべて

発動コマンド セットアップ　リミットゲージ 5.1秒
修得条件 12-3 データエリアでプログラムを受け取る(→P.295)

攻撃の流れ

地上のみ セットアップ
↓
下記の技を自由に使える
◎ボタン クラスタコード／△ボタン バーストパルス
↓ 『クラスタコード』か『バーストパルス』を4回使う
◎か△ボタン リプログラム

※『リプログラム』を出した場合、放ったプログラムが消えるまでは、リミットゲージがゼロになっても連携が終わらない

発動中に使用できる技

名前	タイプ	関連ステータス	威力補正	トドメ
セットアップ	物理	魔法力	×0.01	×
	周囲にいる敵にダメージ			
クラスタコード	物理	魔法力	×0.5	○
	ソラが正面へプログラムを飛ばす			
バーストパルス	物理	魔法力	×0.01(※1)	○
	トロンの周囲にプログラムを放つ			
リプログラム	物理	魔法力	×0.25	○
	敵を追尾するプログラムで攻撃			

※1……動作中に『クラスタコード』か『リプログラム』を使うと、技が切りかわる直前の威力補正が×1.5になる



バーストパルス
⬅トロンの周囲に攻撃用のプログラム(三角や四角の物体)を放つ。

発動中は、ソラとトロンが宙に浮いたまま前後左右に移動できる。最初に△ボタンで『バーストパルス』を出したら、すぐに◎ボタンで『クラスタコード』を出そう。すると、『バーストパルス』で与えるダメージが大幅に増すので、あとはふたたび『バーストパルス』を使うところからくり返せばいい。また、『リプログラム』を出した直後は、ソラが自由に動けるうえ、トロンの放ったプログラムがしばらく敵を攻撃している。すぐに追いかけて『たたかう』を仕掛けること。

サポートアビリティ

名前	必要AP	効果	修得条件
Ⓔプライズアップ	4	プライズ(プライズボックス以外)の出現数が1.5倍になる	初期
Ⓢサンダーアップ	5	サンダータイプの攻撃で与えるダメージが1.2倍になる	イベント
Ⓔアイテムアップ	2	キャンプメニュー以外で使ったアイテムの回復量が1.5倍になる	初期
ⓈMPヘイスト	3	MPチャージの速度が1.25倍になる	イベント
Ⓔオートれんけい	1	ソラが近くにいると連携がリアクションコマンドで出せるようになる	イベント
Ⓢオートチェンジ	5	気絶すると自動的に別の仲間と交代する	初期

仲間キャラクター　登場ワールド▶ 存在しなかった世界

闇の力を使いこなすキーブレードの勇者

リク



強力な基本技を連発するほか、リアクションコマンドで専用の技を使わせることもできる。『キュアポーション』と『アイテムアップ』は装備からはずさず、回復役としても活躍できるようにしておこう。

初期ステータス

ステータス	初期値
最大HP	100
最大MP	100
防具装備数	2
アクセサリー装備数	1
アイテム装備数	6

初期装備

系統	装備
武器	ウェイトゥザドーン
防具	——
アクセサリー	——
アイテム	ポーション×4 エーテル×2

レベルアップによる成長

LV	必要な経験値	レベルごとのステータス			
		攻撃力	魔法力	防御力	最大AP
1	0	4	7	4	28
2	6	4	8	6	28
3	48	5	8	6	28
4	110	5	9	6	28
5	197	6	9	6	28
6	312	6	10	8	28
7	460	7	10	8	28
8	644	7	11	8	28
9	869	8	11	8	28
10	1163	8	12	10	28
11	1534	9	12	10	28
12	1990	10	13	10	28
13	2539	11	13	10	28
14	3189	11	14	12	28
15	3982	12	14	12	28
16	4931	12	15	12	28
17	6047	13	15	12	28
18	7383	13	16	14	28
19	8955	14	17	14	28
20	10779	14	18	14	28
21	12871	15	18	14	28
22	15296	15	19	16	28
23	18073	16	19	16	28
24	21214	16	20	16	28
25	24731	17	20	16	28
26	28636	17	21	18	28
27	32996	18	21	18	28
28	37824	18	22	18	28
29	43135	19	22	18	28
30	49000	19	23	20	28
31	55435	20	23	20	28
32	62515	21	24	20	28
33	70259	22	24	20	28

LV	必要な経験値	レベルごとのステータス			
		攻撃力	魔法力	防御力	最大AP
34	78746	22	25	22	28
35	87996	23	25	22	28
36	98092	23	26	22	28
37	109057	24	26	22	28
38	120978	24	27	24	28
39	133879	25	28	24	28
40	147851	25	29	24	28
41	162921	26	29	24	28
42	179184	26	30	26	28
43	196668	27	30	26	28
44	215472	27	31	26	28
45	235627	28	31	26	28
46	257236	28	32	28	28
47	280331	29	32	28	28
48	305019	29	33	28	28
49	331335	30	33	28	28
50	359390	30	34	30	28
51	389298	31	34	30	28
52	421098	32	35	30	28
53	453698	33	35	30	28
54	487098	33	36	32	28
55	521298	34	36	32	28
56	556298	34	37	32	28
57	592098	35	37	32	28
58	628698	35	38	34	28
59	666098	36	39	34	28
60	704298	36	40	34	28
61	743298	37	40	34	28
62	783098	37	41	36	28
63	823698	38	41	36	28
64	865098	38	42	36	28
65	907298	39	42	36	28
66	950298	39	43	38	28

LV	必要な経験値	レベルごとのステータス			
		攻撃力	魔法力	防御力	最大AP
67	994098	40	43	38	28
68	1038698	40	44	38	28
69	1084098	41	44	38	28
70	1130298	41	45	40	28
71	1177298	42	45	40	28
72	1225098	43	46	40	28
73	1273698	44	46	40	28
74	1323098	44	47	42	28
75	1373298	45	47	42	28
76	1424298	45	48	42	28
77	1476098	46	48	42	28
78	1528698	46	49	44	28
79	1582098	47	50	44	28
80	1636298	47	51	44	28
81	1691298	48	51	44	28
82	1747098	48	52	46	28
83	1803698	49	52	46	28
84	1861098	49	53	46	28
85	1919298	50	53	46	28
86	1978298	50	54	48	28
87	2038098	51	54	48	28
88	2098698	51	55	48	28
89	2160098	52	55	48	28
90	2222298	52	56	50	28
91	2285298	53	56	50	28
92	2349098	54	57	50	28
93	2413698	55	57	50	28
94	2479098	55	58	52	28
95	2545298	56	58	52	28
96	2612298	56	59	52	28
97	2680098	57	59	52	28
98	2748698	57	60	54	28
99	2818098	58	61	54	28

勝利ボーナスやイベントによる成長

（なし）



使用する技

	名前	必要AP	消費MP	タイプ	関連ステータス	威力補正	弾き返し	トドメ	修得条件
基本技	地上コンボ	—	—	物理	攻撃力	横振り：×0.65　縦振り＆突き：×1.0	△	×	——
		武器を連続で振って攻撃する。攻撃する回数は最大10回							
	空中コンボ	—	—	物理	攻撃力	横振り：×0.65　縦振り：×1.0	△	×	——
		宙に浮かび、敵を追いかけながら武器を何度も振りまわす。攻撃する回数は最大10回							
アビリティ技	ダークオーラ	2	10	物理	魔法力	×0.25	×	×	初期
		敵を吹き飛ばしたときに△ボタンで使用可能。敵の近くにワープしたあと、闇の弾を4連射する							
	ダークシールド	2	10	物理	魔法力	×2.0	×	×	初期
		ソラが攻撃を受けたときに△ボタンで使用可能。ソラの目の前に移動し、攻撃を弾き返すバリアを張る							
	キュアポーション	3	99	——	——	——	——	——	初期
		味方ひとりのHPを「対象の最大HPの60%」回復。『アイテムアップ』装備時は回復量が1.5倍に							

連携 エターナルセッション

ソラとリクの華麗な複合攻撃

必要AP 3　消費MP 残りすべて

発動コマンド セッション　リミットゲージ 5.1秒

修得条件 （最初から覚えている）

攻撃の流れ

地上か空中 セッション

↓ 発動直後、自動的に『ラストセイバー』を使う

下記の技を自由に使える
○ボタン ラストセイバー／△ボタン ダークカノン

↓ 『ラストセイバー』か『ダークカノン』を2回使うと、自動的に『マスターハーツ』を使う

下記の技を自由に使える
○ボタン XIIIソード／△ボタン マスターハーツ

↓ 『XIIIソード』か『マスターハーツ』を2回使う

○か△ボタン オールオーバー

発動中に使用できる技

名前	タイプ	関連ステータス	威力補正	トドメ
セッション	物理	攻撃力	×0.01	○
	ソラとリクが宙を舞いながら攻撃			
ラストセイバー	物理	攻撃力	×0.01	○
	敵に接近して武器を何度も振る			
ダークカノン	物理	攻撃力	×0.01	○
	ソラとリクが闇の弾を連射する			
XIIIソード	物理	攻撃力	×0.01	○
	何本もの剣を振りまわして攻撃			
マスターハーツ	物理	攻撃力	×0.01	○
	ソラとリクが武器を振りまわす			
オールオーバー	なし	攻撃力	（※1）	×
	周囲の敵を引き寄せて連続攻撃			

※1……×0.01（最後は×10.0）

ダークカノン



←ソラとリクが両手から弾を4回連続で発射。離れた場所の敵にも攻撃が届く。

オールオーバー



➡ソラとリクの武器のあいだに周囲の敵を集め、ふたつの武器から発した強烈な光で一網打尽にする。

いろいろな技が使えるが、十分なダメージを与えられるのは『オールオーバー』のみ。連携の発動中もソラは通常どおり移動できるので、発動後は攻撃しながら数多くの敵を近くに集め、『オールオーバー』でまとめて倒すようにするのがベストだ。なお、ヒット数を増やしたいときは、『ラストセイバー』を1回→『ダークカノン』を2回→『マスターハーツ』を1回→『XIIIソード』を2回→『オールオーバー』の順に攻撃するといい。

サポートアビリティ

名前	必要AP	効果	修得条件
アイテムアップ	2	キャンプメニュー以外で使ったアイテムの回復量が1.5倍になる	初期
MPヘイスガ	5	MPチャージの速度が2倍になる	初期
ディフェンダー	3	HPが残り25%以下だと防御力が2上がる	初期
ラストリーヴ	4	残りHPが2以上のときに致命的なダメージを受けてもHPが1より減らなくなる	初期
コンボリーヴ	4	連続ヒットした攻撃でダメージを受けてもHPが1より減らなくなる	初期
オートれんけい	1	ソラが近くにいると連携がリアクションコマンドで出せるようになる	初期
ハイパーヒーリング	3	気絶から復活する速さと復活時のHP回復量が2倍になる	初期

召喚キャラクター

力は弱いが、サポート能力はバツグン!!

チキン・リトル



召喚可能にする方法　100エーカーの森のエピソード0でプーに話しかけたあと、ホロウバスティオンにもどってマーリンからベースボールチャームをもらう(→P.231)

ソラを追いかけながら、ときおり『ボール』『クラッカー』『指笛』で敵の動きを止める。さらに、ソラのHPが残り25%以下になったときは、そのつど『傷薬』で回復してくれるのだ。



使用する技

名前	タイプ	関連ステータス	威力補正	弾き返し	トドメ
ボール	物理	──	×0	×	×
	ボールを投げて敵をひるませる				
クラッカー	物理	──	×0	×	×
	目の前にいる敵の動きを止める				
指笛	なし	──	×0	×	×
	周囲にいる敵を引き寄せる				
傷薬	──	──	──	──	──
	HPを「相手の最大HPの40%」回復				



指笛

⬅敵を引き寄せて密集させる。一瞬だが敵の動きを止めることも可能。

連携 FPS (First Person Shooting)

ボールとクラッカーで敵を足止め

消費サモンゲージ　2

発動コマンド　FPS

リミットゲージ　10.0秒

攻撃の流れ

地上のみ　FPS

↓

下記の技を自由に使える

◎ボタン　ピッチング／△ボタン　クラッカー

※◎ボタンで連携を中断できる

発動中に使用できる技

名前	タイプ	関連ステータス	威力補正	トドメ
ピッチング	物理	攻撃力	×0.01	×
	照準の方向へボールを投げて攻撃			
クラッカー	物理	──	×0	×
	目の前にいる敵の動きを止める			



クラッカー

⬅目の前にクラッカーを投げ、破裂に巻きこまれた敵の動きを止める。

発動中は主観視点となり、画面中央に照準が表示される。左右のスティックを操作するか、R1ボタンでロックオンして敵がいる方向を向き、攻撃を仕掛けよう。『ピッチング』で与えるダメージは小さいが、連携が終わるまでは敵の攻撃を受けなくなるため、攻撃よりも回避に役立つ。

チキン・リトルを召喚したときの戦いかた

基本的には、チキン・リトルが攻撃するまで待ち、『ボール』や『指笛』で敵の動きが止まったスキに攻めこむといい。あるいは、『傷薬』で回復してくれることに期待し、あえて攻撃に専念するのも手だ。いずれにしても、敵が危険な攻撃を使ってくるときは、すぐに連携を発動させて、無敵になってかわそう。



⬅『指笛』で集まった敵には、『たたかう』やファイア系の魔法を使うのが効果的。

召喚キャラクター

回復と防御のエキスパート

スティッチ

召喚可能にする方法 スペース・パラノイドのエピソード1でエナジー・コアを再起動させたあと(→P.293)、ホロウバスティオンの 2-8 アンセムの研究室にある宝箱からウクレレチャームを入手する



『ウクレレ』でHPプライズを出現させたり、『ペロペロ』でソラのMPを回復させたりするが、いつ行動するかは予測できない。一方で、ソラが敵に攻撃されそうなときは、的確に『カウンターショット』で弾き返す。なお、召喚中は10秒ごとにソラのHPが1ずつ回復する。



使用する技

名前	タイプ	関連ステータス	威力補正	弾き返し	トドメ
ウクレレ	なし	——	×0	×	×
	敵からHPプライズ(小)を出す				
ペロペロ	——	——	——	——	——
	ソラのMPを全回復させる				
カウンターショット	物理	——	×0	×	×
	ソラへの攻撃を銃で弾き返す				



カウンターショット

←ソラが敵に攻撃されると、すぐさま銃を撃ち、弾き返してくれる。

連携 ソラとスティッチのセッションプレイ オハナ!!

消費サモンゲージ 2
発動コマンド オハナ!!
リミットゲージ 10.0秒

攻撃の流れ

地上のみ オハナ!!
↓
下記の技を自由に使える
◎ボタン ショット／◎ボタン ウクレレ／△ボタン フィニッシュ

※『フィニッシュ』を出した時点で連携が終わる

発動中に使用できる技

名前	タイプ	関連ステータス	威力補正	トドメ
ショット	物理	攻撃力	×0.01	×
	画面内にいるいずれか1体の敵を銃で攻撃			
ウクレレ	なし	——	×0	×
	画面内の敵からHPプライズ(小)を出す			
フィニッシュ	物理	攻撃力	×0.01	×
	ダメージを与えてHPプライズ(小)を出す			



フィニッシュ

←ソラの演奏とスティッチの攻撃で、画面内にいるすべての敵に少しずつダメージを与える。

連携の発動時に敵の動きが止まり、専用の視点に変わる。『ショット』は威力がとても小さく、当たった敵が動きはじめてしまうので、『ウクレレ』でHPプライズを出現させたほうがいい。『ウクレレ』は画面内の敵にのみ効果があるため、右スティックで視点を動かし、多くの敵を画面内に収めよう。リミットゲージが残り少なくなったら『フィニッシュ』を使うことも忘れずに。

スティッチを召喚したときの戦いかた

基本的に連携は使わず、回復と防御をまかせるのがベスト。不定期ではあるがMPを何度も全回復してくれるので、魔法を連発してもMPが尽きることは少ない。また、弾を飛ばしてくる敵に対しては、『カウンターショット』による弾き返しで、ソラを守らせつつ反撃できる。魔法による攻撃や回復が有効なバトルでは優先的に召喚しよう。



←スティッチを召喚しているあいだは、ケアル系の魔法も気軽に使用できる。

召喚キャラクター

全4種類のフォームで華麗に戦う

ジーニー

召喚可能にする方法 アグラバーのエピソード1をクリアし、ランプチャームを入手する(→P.263)



連携を使うまでは基本的に何もしないが、ソラのHPが残り25%以下になると『傷薬』で回復してくれる。また、ソラが持っているフォームにチェンジすることもでき、使える連携がフォームごとにちがう。召喚時のフォームはランダムで決まるものの、召喚中なら『ドライヴ?』コマンドで自由に変えることが可能。

ブレイヴジーニー



マスタージーニー



ウィズダムジーニー



ファイナルジーニー



使用する技

名前	タイプ	関連ステータス	威力補正	弾き返し	トドメ
傷薬	—	—	—	—	—
	HPを「相手の最大HPの40%」回復				

連携 ソニックレイヴ

1体の敵めがけて何度も体当たり

消費サモンゲージ 1
発動コマンド ソニック
リミットゲージ 0.4秒

攻撃の流れ

地上のみ ソニック
↓
◎か△ボタン レイヴ

発動中に使用できる技

名前	タイプ	関連ステータス	威力補正	トドメ
ソニック	物理	攻撃力	×1.0	×
	ソラがジーニーを振りまわして攻撃			
レイヴ	物理	攻撃力	×10.0	○
	正面に向かってジーニーが体当たり			



レイヴ

←ジーニーが巨大な拳となり、ソラを上に乗せたまま強烈なパンチをくり出す。

ブレイヴジーニーが使用できる。『ソニック』と『レイヴ』はどちらも敵に大ダメージを与えるが、『ソニック』はソラの周辺にしか攻撃が届かない。できるかぎり敵の近くで出すこと。

連携 ストライクレイド

敵を追尾できる弾を撃ちまくる

消費サモンゲージ 1
発動コマンド ストライク　リミットゲージ 0.4秒

攻撃の流れ

地上のみ ストライク
↓
◎か△ボタン ジャッジメント

発動中に使用できる技

名前	タイプ	関連ステータス	威力補正	トドメ
ストライク	なし	魔法力	×0.01	×
	ジーニーが前方に追尾弾を連発			
ジャッジメント	なし	魔法力	×0.01	○
	回転しながら追尾弾をバラまく			



ジャッジメント
←ジーニーがその場で横に回転しつつ、両手から追尾弾を何発も撃ち出す。

ウィズダムジーニーが使用できる。2種類の連携技は、どちらも敵を追尾する弾を何度も発射するというものだが、1発あたりの威力はとても小さく、この連携だけで敵を倒すのは難しい。

連携 ラストアルカナム

追尾弾で敵をはるか上空に吹き飛ばす

消費サモンゲージ 1
発動コマンド アルカナム　リミットゲージ 1.0秒

攻撃の流れ

地上のみ アルカナム
↓
◎か△ボタン ブレイク

発動中に使用できる技

名前	タイプ	関連ステータス	威力補正	トドメ
アルカナム	物理	魔法力	×0.01	×
	ジーニーがソラを振りまわして攻撃			
ブレイク	なし	魔法力	×0.01	○
	回転しながらソラが追尾弾を発射			



ブレイク
←巨大な顔に変身したジーニーの口のなかから、ソラが追尾弾を撃つ。

マスタージーニーが使用できる。与えるダメージは小さいが、敵を上に吹き飛ばせるのが特徴。また、連携技の動作(無敵になる時間)が長いので、そのぶん敵の攻撃をかわしやすい。

連携 ラグナロク

激しい連続攻撃で大ダメージを与える

消費サモンゲージ 1
発動コマンド ラグナロク　リミットゲージ 1.0秒

攻撃の流れ

地上のみ ラグナロク
↓
◎か△ボタン インパクト

発動中に使用できる技

名前	タイプ	関連ステータス	威力補正	トドメ
ラグナロク	物理	攻撃力	×0.01	×
	ジーニーが何度もパンチを出す			
インパクト	なし	攻撃力	×1.0	○
	近くの敵に攻撃。最大9ヒット			



インパクト
←時間を止めてから攻撃。時間が動き出すと、敵は9回連続でダメージを受ける。

ファイナルジーニーが使用できる。『インパクト』の威力がとても大きいので、『ラグナロク』の動作中に移動できることを活かして周囲の敵を引きつけ、まとめて『インパクト』で倒したい。

ジーニーを召喚したときの戦いかた

ピンチになったらHPを回復してもらうため、召喚したままで戦おう。ブレイヴジーニーやファイナルジーニーの連携を使えば敵に大ダメージを与えることができるものの、かわりにサモンゲージを消費してしまうので乱用は禁物。なお、ウィズダムジーニーやマスタージーニーの連携は、威力が小さすぎるためとくに使わなくていい。



←ブレイヴジーニーの連携はやや当てにくいが、相手のHPを一気に減らせる。

召喚キャラクター

攻撃だけでなく回復も万全

ピーター・パン



召喚可能にする方法 ポートロイヤルのエピソード2以降で 8-13 船の墓場：船倉にある宝箱を開け、フェザーチャームを入手する

召喚時には、ピーター・パンとティンカー・ベルが登場。ピーター・パンは、ソラが基本技かアビリティ技を使うと、敵に向かって攻撃する。ティンカー・ベルは、5秒ごとにソラのHPを10ずつ回復させるほか、ソラが力尽きたときはHPを満タンにして復活させてくれるのだ。ただし、復活時にティンカー・ベルは姿を消し、改めて召喚するまで回復の効果が得られなくなる。



使用する技

名前	タイプ	関連ステータス	威力補正	弾き返し	トドメ
前進突き	物理	攻撃力	×0.01	△	×
	剣を突き出しながら前へ飛ぶ				
2段突き	物理	攻撃力	×0.01	△	×
	敵に近づいて剣を縦に振ったあと突き出す				
連続突き	物理	攻撃力	×0.01	△	×
	前に進んだあと剣で何度も突く				



2段突き

←敵に向かって飛んでいき、剣で2回攻撃する。威力はとても小さい。

連携 ネバーランド

空を飛んで敵を振りまわせる

消費サモンゲージ 2
発動コマンド ネバーランド
リミットゲージ 10.0秒

攻撃の流れ

地上か空中 **ネバーランド**
↓
下記の技を自由に使える
○ボタン **小さな妖精**／△ボタン **空飛ぶ少年**
↓ 『小さな妖精』と『空飛ぶ少年』を合計8回使う
○か△ボタン **旅の終わり**

発動中に使用できる技

名前	タイプ	関連ステータス	威力補正	トドメ
小さな妖精	物理	攻撃力	×0.01(※1)	×
	宙返り攻撃で敵を上に吹き飛ばす			
空飛ぶ少年	物理	攻撃力	×2.0	×
	宙返り攻撃で大ダメージを与える			
旅の終わり	物理	攻撃力	×0.01	×
	ふたりで武器を振りまわして攻撃			

※1……巨大な敵以外には、最後のみ×1.0



旅の終わり

←前作でネバーランドの物語を終えたときの光景が浮かんでは消える。

発動中はソラが飛行し(右スティックで上下に移動可能)、触れた敵の動きを封じつつ連れまわせる。ただし、ラージボディなどの巨大な敵は連れまわせない。『小さな妖精』を当てるとMPプライズ(小)が3個ずつ、『空飛ぶ少年』を当てるとHPプライズ(小)が3個ずつ出現するのも特徴だ。なお、フィニッシュ技は威力が小さいかわりに、巨大な敵以外なら上に吹き飛ばせる。

ピーター・パンを召喚したときの戦いかた

もっとも便利なのは、ティンカー・ベルによる回復と復活なので、連携はひかえてサモンゲージを減らさないようにしよう。ただし、敵を早く倒したいときは、連携を発動して『空飛ぶ少年』を何度も当てるといい。なお、ソラを復活させてもらったときは、ピーター・パンを召喚し直し、回復の効果がふたたび得られるようにしたい。



←『空飛ぶ少年』は攻撃範囲がせまいので、敵に近づきつつ使っていこう。

協力キャラクター 登場ワールド▶ ホロウバスティオン

ガンブレードを豪快に振りまわす

レオン



登場するバトル

1回目 エピソード1の 2-4a 城壁広場での扉を守るバトル(→P.203)

2回目 エピソード2で 2-10 谷間の道を進む途中(→P.297)

銃の機能を組み入れた剣「ガンブレード」を持ち、強力な剣技と魔法が使える。『ブラスティングゾーン』で、剣を巨大化させて戦うことも可能。

使用する技

名前	内容
なぎ払い	身をひねりながらガンブレードを横に払う
ファイガ	伸ばした左手から炎を飛ばして攻撃する
連続剣	剣を左右に振り、ジャンプ後に振り下ろす
ブラスティングゾーン	闘気で敵を吹き飛ばしつつ剣を巨大化させる



連続剣

←走りながら剣を何度も振るため、複数の敵にダメージを与えられる。



ブラスティングゾーン

➡使用後は剣による攻撃がパワーアップ。1回目のバトルでは中盤、2回目のバトルでは登場時に使う。

協力キャラクター 登場ワールド▶ ホロウバスティオン

巨大手裏剣を使いこなすグレート忍者

ユフィ



登場するバトル

エピソード2で 2-10 谷間の道を進む途中(→P.297)

煙に隠れてワープしたり、バック転をしたのち、いずれかの技を出すことをくり返す。『森羅万象』はユフィの前後左右を広くカバーする強力な技だ。

使用する技

名前	内容
疾風迅雷	手にした手裏剣を左右に振って攻撃する
森羅万象	自分の周囲をまわるように巨大手裏剣を投げる



疾風迅雷

←動作はすばやいが、その場で攻撃するため、遠くの敵には届かない。



森羅万象

➡軽く浮かび、巨大手裏剣を投げる。登場時にはかならずこの技を使う。

協力キャラクター　登場ワールド▶ ホロウバスティオン

鍛え抜かれた肉体で猛ラッシュをかける

ティファ



登場するバトル

エピソード2で 2-10 谷間の道を進む途中(→P.297)

パンチやキックの連続攻撃が得意。手足の届く範囲しか攻撃できないが、技を出すときにすばやく移動するため、敵が遠くにいてもとくに問題ない。

使用する技

名前	内容
掌打	左右の掌打を1回ずつくり出す
掌打ラッシュ	前進しつつ掌打を連発したのち裏拳で攻撃
水面蹴り	足払い→うしろ蹴り→2回転蹴りの順に放つ
セブンスヘブン	前方に跳びつき、2段まわし蹴りを仕掛ける
ファイナルヘヴン	まわし蹴りで近づき、拳から闘気を放出

掌打ラッシュ



⬅掌底打ちの連発後に敵を吹き飛ばす。動作が速いうえに威力も大きい。

水面蹴り



➡キックの連打。最後は移動しながら攻撃し、多くの敵を巻きこむ。

ファイナルヘヴン



⬆ティファが会得したザンガン流格闘術の究極奥義。放たれた闘気が敵を貫通する。

協力キャラクター　登場ワールド▶ ホロウバスティオン

瞬速の剣技で敵を圧倒する

クラウド



登場するバトル

エピソード2で 2-10 谷間の道を進む途中(→P.297)

巨大な剣を軽々と使い、強力な攻撃を連発する。バトルの中盤になると『超究武神覇斬』を使いはじめ、猛ラッシュで敵をまたたく間に倒していく。

超究武神覇斬



➡全身から発した闘気で敵を吹き飛ばしたのち、飛行しながら連続攻撃。

使用する技

名前	内容
クライムハザード	剣を地面に刺し、衝撃波で敵を吹き飛ばす
凶斬り	「凶」の文字を書くように剣を3回振る
ソニックレイヴ	高速でダッシュしながら剣を突き出して攻撃
超究武神覇斬	空を飛んで敵を追いながら剣を振りまわす

協力キャラクター 登場ワールド▶ オリンポスコロシアム

ハデスに勝つためのキーパーソン

ヘラクレス



登場するバトル

1回目 エピソード1でのピート(2回目)戦(→P.229)
2回目 エピソード2でのハデス戦(→P.305)
3回目 ミニゲーム『裏闘技大会：裏ハデスカップ』の50回戦(→P.469)

パンチや体当たりで攻撃するほか、リアクションコマンドで技を出す。『オーラボール』はハデスとのバトル専用で、ハデスを弱らせる効果がある。

使用する技

名前	内容
パンチ	腕をまわし、前に進みながらパンチで攻撃
頭突き突進	頭を突き出した姿勢で周囲を走りまわる
起爆アタック	ジャンプ後に地面をたたき、衝撃波を放つ
オーラガード	約5秒間に渡り、ドーム状のバリアを張る
オーラボール	両腕を横に広げ、手から闘気の玉を出す



オーラガード
⬅同名のリアクションコマンドで使う。バリアは敵の攻撃を弾き返せる。



オーラボール
➡闘気の玉は約10秒間出現し、リアクションコマンド『オーラショット』で飛ばして攻撃できる。

協力キャラクター 登場ワールド▶ ディズニーキャッスル

ソラと力を合わせて強力な魔法を放つ

ミニーマウス



登場するバトル

エピソード1で 6-5 謁見室へ向かう途中(→P.237)

玉座がある場所までソラが護衛することになるが、ミニーマウスもときおり攻撃を行なう。リアクションコマンドで出す『ホーリー』はとても強力だ。

使用する技

名前	内容
ライトボール	ゆっくり飛んでいく光の弾を敵めがけて撃つ
ホーリー	強烈な光を放ち、周囲にいる敵を吹き飛ばす
ファイナルホーリー	『ホーリー』の強化版。多くの敵を倒せる



ライトボール
⬅定期的に使う技。威力はそれなりにあるが、弾の飛ぶ速度が遅い。



ファイナルホーリー
➡リアクションコマンド『ゴール』で使える技。圧倒的な威力を誇る。

協力キャラクター 登場ワールド▶ タイムレス・リバー

もうひとりの自分を相手に大暴れ

ピート(?)



登場するバトル

エピソード1の 7-8 停泊所でのピート戦(→P.243)

ピートとの決戦で力を貸してくれる。とはいえ、周囲を走りまわってソラたちを吹き飛ばしたり、こちらの攻撃に巻きこまれたりと、困った一面も。

使用する技

名前	内容
突撃	敵に攻撃するが、弾き返されて手を痛める
走りまわり	7-5 火災現場専用。火にあわてて周囲を走り、当たった相手を吹き飛ばす
跳ねまわり	7-6 ミッキーの家専用。丸まった姿勢で周囲を飛び、当たった相手を吹き飛ばす
衝撃波	落下の衝撃で、周囲にいる敵を巻きこむ



走りまわり

⬅動きまわる火にピート(?)が触れたときに使う技。リアクションコマンド『ルートチェンジ』で進路を敵へ向けられる。



跳ねまわり

➡ピート(?)がブラックホールに吹き飛ばされたときに使用。この技も『ルートチェンジ』で進路を変更できる。

協力キャラクター 登場ワールド▶ トワイライトタウン

華麗なキーブレードさばきで敵を蹴散らす

王様



登場するバトル

エピソード2の 1-4 屋敷前でのノーバディ戦(→P.337)

物語の終盤で、ソラたちと一緒に戦ってくれる。キングダムチェーンに似たキーブレードを使い、軽やかな動きで攻撃をくり出すのだ。

使用する技

名前	内容
左右振り	キーブレードを左右に振って3回攻撃する
下降連続突き	ゆっくり降下しながら連続で突きを放つ
縦回転振り	ジャンプ後に何度も縦回転しながら突進
旋回振り	横に旋回して武器を振りつつ浮かび上がる



縦回転振り

⬅空中で高速回転しながら武器を振りまわし、攻撃を何度も当てる。



旋回振り

➡威力が大きいうえに、当たった相手を上に吹き飛ばすことができる。

協力キャラクター (登場ワールド▶) トワイライトタウン

XIII機関の一員でありながらソラに加勢

アクセル



登場するバトル

1-32 狭間の空間でのノーバディ戦(→P.337)

チャクラムを投げたり、炎を飛ばしたりと、さまざまな技を使う。敵として登場したときとちがい、攻撃の合間に息を切らして動かなくなることがある。

使用する技

名前	内容
連続攻撃	身をひねりながら武器を何度も振りまわす
ファイアカッター	敵の背後にまわり、炎をまとった武器を投げる
突撃	姿を消したのち、炎をまといながら体当たり
乱舞	炎をまとった武器を振ったのち火柱で連続攻撃
落下攻撃	上空にワープし、着地と同時に爆炎を広げる

ファイアカッター



⬅敵の背後から武器を投げて攻撃。同じ相手に何度もヒットする。

乱舞



➡「まとめて消えろ!」と叫び、武器の連続攻撃後に火柱を何度も噴出。

落下攻撃



⬆「まだだ!」と叫びながら降下し、着地点の周囲にいる敵にダメージを与える。

バトル中に登場するそのほかのキャラクター

ここまでに紹介した以外にも、バトル中に登場するキャラクターはいる。いずれも通常は何もしないが、リアクションコマンドを使うかソラがそばに近づくと、力を貸してくれるのだ。

登場するバトル

ビーストキャッスルのエピソード1でのビースト戦(→P.219)

コグスワース



⬅リアクションコマンド『ウェイクアップ』で攻撃できる。また、『チャージ』で集めた力を『ゲッタラウンド』で放てば、ビーストを正気にもどせるのだ。

登場するバトル

オリンポスコロシアムのエピソード1でのヒュドラ戦(→P.229)

メガラ



⬅近づくと、さまざまなプライズを投げ、ソラをサポートしてくれる。

フィル



➡リアクションコマンド『フィルアタック』で攻撃用の人形を投げる。

ペガサス



⬅リアクションコマンド『ペガサスライド』を使うと登場。攻撃するためにソラを乗せて飛ぶ。

サポートアビリティリスト

リストの見かた

名前	必要AP	効果	利用できるキャラクター	
			アビリティ装備で利用可能	アイテム装備で利用可能
ブリザド①ップ	②	ブリザドタイプの③撃で与えるダメージが1.2倍(2個装備で1.4倍)になる	ソラ(剣39杖31盾59)、ドナルド④(B)、ジャック	ソラ(ワンダーオブアビス)

① **名前**……アビリティの名前。
② **必要AP**……装備するのに必要なAP。
③ **効果**……装備中に得られる効果。
④ **利用できるキャラクター** ……アビリティを利用できるキャラクターを、利用条件ごとにまとめたもの。

- **アビリティ装備で利用可能**…アビリティを装備することで、そのアビリティを利用できるようになるキャラクター(フォームチェンジ中のみ利用できる場合はそのフォーム)。特定の条件で覚えるアビリティは、修得方法をカッコ内に記載(見かたはP.41を参照。ただし、ボーナスはB、イベントはEと略している)。【×2】【×3】がある場合は、その数だけアビリティを覚えていることを示す
- **アイテム装備で利用可能**…アイテムを装備することで、そのアビリティを利用できるようになるキャラクター。該当するアイテムをカッコ内に記載

※ロクサスがレベルアップで覚えるアビリティはソラと同じ
※アビリティの効果で増減した数値は、基本的に小数点以下切り捨てとなる。ただし、『リアクションアップ』『プライズアップ』『ファイアアップ』『ブリザドアップ』『サンダーアップ』は小数点以下切り上げ

名前	必要AP	効果	利用できるキャラクター	
			アビリティ装備で利用可能	アイテム装備で利用可能
シンクロブレード	—	2本のキーブレードを同時に装備して二刀流で戦える	ブレイヴフォーム、マスターフォーム、ファイナルフォーム	—
エンドレスマジック	—	魔法の最大コンボ数が無限になる	マスターフォーム	—
ライブラ	2	ロックオン(オート含む)している敵のHPゲージが画面右上に表示される	ソラ(剣4杖4盾4)、ロクサス二刀流時、王様	—
エアリカバリー	2	吹き飛ばされているときに⊗ボタンを押すと、空中で体勢を立て直して跳ぶ。跳んだ瞬間は敵の攻撃を弾き返すことが可能	ソラ(B)	—
コンボプラス	1	地上での最大コンボ数が装備個数ぶん増える	ソラ(ブレイヴ4&6)、ブレイヴフォーム、ウィズダムフォーム、ライオン変身時【×2】	ソラ(スリーピングライオン)
エアコンボプラス	1	空中での最大コンボ数が装備個数ぶん増える	ソラ(マスター4&6)、ブレイヴフォーム、マスターフォーム【×2】、ライオン変身時【×2】、王様	ソラ(スターシーカー)
コンボアップ	3	地上コンボフィニッシュ技で与えるダメージが「最大コンボ数×10(2個装備で20)」%増える。魔法の攻撃には効果なし	ソラ(剣7杖17盾9)	ソラ(ホーリーパンプキン)
エアコンボアップ	3	空中コンボフィニッシュ技で与えるダメージが「最大コンボ数×10(2個装備で20)」%増える。魔法の攻撃には効果なし	ソラ(剣36杖73盾44)	ソラ(ヒーローズクレスト)
リアクションアップ	2	リアクションコマンドの攻撃(連携技などをのぞく)で与えるダメージが1.5倍(2個装備で2倍)になる	ソラ(剣15杖33盾23)	ソラ(ガーディアンソウル)
フィニッシュプラス	5	『たたかう』や魔法のコンボフィニッシュを2回連続(2個装備で3回連続)で出せる	ソラ(剣49杖85盾65)	ソラ(ランブリングローズ)
コンボマイナス	2	地上や空中での最大コンボ数が装備個数ぶん減る	ソラ(剣44杖36盾73)	ソラ(フェンリル)
チャージバーサク	5	MPチャージ中にⒶ~Ⓒの効果を得る。Ⓐ攻撃力が装備個数ぶん上がる、Ⓑ『たたかう』が『バーサク』に変わる(出る技は同じ)、Ⓒ最大コンボ数が無限になる	ソラ(剣65杖49盾85)	ソラ(フェイタルクレスト)
ダメージドライヴ	3	ダメージを受けるとドライヴゲージがたまる。その量は「HPが減った量÷自分の最大HP×50(単位は%)」	ソラ(剣33杖23盾15)	—
ドライヴブースト	3	ドライヴゲージのたまる量が1.2倍(2個装備で1.4倍)になる。MPチャージ中のみ有効	ソラ(剣25杖47盾28)	ソラ(過ぎ去りし思い出)
フォームブースト	5	時間経過によるフォームゲージの減少速度が0.8倍(2個装備で0.64倍、3個装備で0.512倍)になる	ソラ(ファイナル4&6)	ソラ(約束のお守り)
サモンブースト	5	時間経過によるサモンゲージの減少速度が0.8倍になる	ソラ(B)	—
コンビブースト	4	時間経過によるリミットゲージの減少速度が0.8倍になる	ソラ(剣31杖59盾39)	—

名前	必要AP	効果	利用できるキャラクター	
			アビリティ装備で利用可能	アイテム装備で利用可能
EXPチャンス	3	HPが残り25%以下だと、ソラが敵を倒したときに得られる経験値が2倍(2個装備で3倍)になる。フォームレベルやサモンレベルの経験値には効果なし	ソラ(剣9杖7盾17)	ソラ(ガルウィング)
リーフベール	1	ケアル系の魔法を使う動作中に、敵の攻撃を無効化し、弾き返すことが可能になる	ソラ(剣20杖20盾20)	—
オートロックマジック	1	攻撃用の魔法を使うときに、もっとも近い敵をオートロックオンする。敵の位置がとても遠いと無効	ソラ(剣12杖12盾12)	—
ドロー	3	プライズを引き寄せる範囲が装備個数に比例して広がる(→P.137)	ソラ(剣28杖25盾47)、マスターフォーム、ドナルド(B)、グーフィー(B)、ムーラン、ジャック・スパロウ【×3】	ソラ(フォローザウィンド)
プライズアップ	4	敵や仕掛けから出現する各プライズ(プライズボックス以外)の個数が増える。その倍率は「1+(0.5×バトルに参加しているキャラクター全員の装備個数)」倍(※1)	ソラ(剣73杖44盾36)、ドナルド(B)、グーフィー(B)、アラジン、トロン	ソラ(ウィッシーズランプ)
ラックアップ	5	各プライズボックスの出現確率が上がる。その倍率は「1+(0.3×バトルに参加しているキャラクター全員の装備個数)」倍(※1)	ソラ(剣41杖99盾53)、ドナルド(B)、グーフィー(B)、ジャック・スパロウ、ジャック	ソラ(スウィートメモリー)、ドナルド(メテオスタッフ)、グーフィー(源氏の盾)
ファイアアップ	3	ファイアタイプの攻撃で与えるダメージが1.2倍(2個装備で1.4倍)になる	ソラ(剣23杖15盾33)、ドナルド(B)、ムーラン(E)、ジャック	ソラ(ボンドオブフレイム)
ブリザドアップ	4	ブリザドタイプの攻撃で与えるダメージが1.2倍(2個装備で1.4倍)になる	ソラ(剣39杖31盾59)、ドナルド(B)、ジャック	ソラ(ワンダーオブアビス)
サンダーアップ	5	サンダータイプの攻撃で与えるダメージが1.2倍(2個装備で1.4倍)になる	ソラ(剣53杖41盾99)、ドナルド(B)、ジャック、トロン(E)	ソラ(フォトンデバッガー)
アイテムアップ	2	コマンドウインドウ(ショートカット含む)で使ったアイテムの回復量が1.5倍(2個装備で2倍)になる。リクのアビリティ技『キュアポーション』にも有効(※2)	ソラ(剣17杖9盾7)、ロクサス二刀流時、グーフィー、ムーラン、ビースト、ジャック・スパロウ、アラジン、トロン、リク	ソラ(モノクローム)、ドナルド(ライジングドラゴン)、グーフィー(セイヴザキング)
ダメージアスピル	3	ダメージを受けると、MPが回復する。回復量は「HPが減った量÷自分の最大HP×100×装備個数」で、MPチャージ中は効果なし	ソラ(剣99杖53盾41、ウィズダム4)、ドナルド(B)、グーフィー(B)、アーロン、シンバ	ソラ(ヒドゥンドラゴン)、ドナルド(シャーマンズレリック)、グーフィー(セイヴザキング+)
MPヘイスト	3	MPチャージの速度の倍率(%)が25増える。2個装備したり、『MPヘイスラ』『MPヘイスガ』も装備したりすると、そのぶん倍率が増加	ソラ(ウィズダム6)、ファイナルフォーム、アーロン、アラジン、トロン(E)	ソラ(サークルオブライフ)、グーフィー(アカシックレコード)
MPヘイスラ	4	MPチャージの速度の倍率(%)が50増える。『MPヘイスト』『MPヘイスガ』も装備すると、そのぶん倍率が増加	マスターフォーム、ドナルド(B)、ジャック	—
MPヘイスガ	5	MPチャージの速度の倍率(%)が100増える。2個装備したり、『MPヘイスト』『MPヘイスラ』も装備したりすると、そのぶん倍率が増加	ウィズダムフォーム、リク	ソラ(アルテマウェポン)、ドナルド(セイヴザクイーン+)
ディフェンダー	3	HPが残り25%以下だと、防御力が2(2個装備で4)上がる	ソラ(剣59杖39盾31)、ロクサス二刀流時、グーフィー(B)、ビースト、ジャック・スパロウ、シンバ、リク	ソラ(キングダムチェーン)、ドナルド(ノーバディランス)、グーフィー(オーガシールド)
ラストリーヴ	4	残りHP以上のダメージを受けてもHPが1残る。残りHPが1だと効果なし	ソラ(剣85杖65盾49)、ロクサス二刀流時、グーフィー(B)、ビースト、リク	—
コンボリーヴ	4	敵の攻撃が連続ヒットしているあいだは、どんなにダメージを受けてもHPが1より減らなくなる	ソラ(剣47杖28盾25)、ロクサス二刀流時、グーフィー(B)、アーロン、アラジン、リク	—
オートれんけい	1	装備している仲間がソラの近くにいると、その仲間との連携がリアクションコマンドで使用できる	ドナルド(B)、グーフィー(B)、ムーラン(E)、ビースト、アーロン、ジャック・スパロウ、アラジン、ジャック、シンバ、トロン(E)、リク	—
オートチェンジ	5	気絶したときに、バトルに参加していない仲間と自動的に交代する	グーフィー(B)、アラジン、トロン	—
ハイパーヒーリング	3	気絶から復活する速さが2倍(2個装備で4倍)になり、復活時のHP回復量も2倍になる	ドナルド(B)、グーフィー(B)、ムーラン(E)、ビースト、シンバ、リク	ドナルド(セイヴザクイーン)、グーフィー(ノーバディガード)
オートヒーリング	3	バトルに参加しないで待機している状態だと、HPが1秒ごとに1ずつ回復する	ドナルド(B)、グーフィー(B)、ジャック・スパロウ、ジャック、シンバ	—

※ドローリング装備時は『ドロー』、ラッキーリング装備時は『ラックアップ』と同じ効果が得られる
※1……『プライズアップ』と『ラックアップ』は、ソラの武器についているアビリティのみ、召喚魔法の使用中だと2個分の効果が発生する
※2……モノクローム装備時は、召喚キャラクターの『傷薬』の回復量も1.5倍になる

バトルチーム

battle team



操作自体はシンプルなままで プレイヤーの選択肢を増やす

──『KHⅡ』を作るにあたって、前作からどんなふうに変えようと考えましたか?

兼森　『KH』を作ったときに練りこめなかった部分をアレンジして、さらに操作しやすくする、ということですね。一番大きなものが、リアクションコマンドを使うための△ボタンでした。コマンドウインドウは、プレイヤーの選択肢を増やすために必要なんですけど、コマンドが増えてくると、選択の操作が難しいという人も出てくるんです。今回は、△ボタンだけで特定のコマンドを選べるようになったことで、コマンドの種類は『KH』よりも増えてますが、方向キーを操作する回数は増やさずに、バトル中の選択肢は増やすというのをうまく両立できたかなと思ってます。

安井　プログラムのほうは、『KH』での経験から「今回も、最後にいろいろ追加があって大変なことになるだろうな」というのがわかっていたので(笑)、技の追加とかこまかい数値の変更を企画の担当者が簡単に行なえるように、ツール化しておいたんです。アクションゲームって、実際に動かしてみて調整する部分がすごく多いので、技の動作などをプログラムで直接処理する形だと、自分と兼森とのやりとりが多くなる。そうすると、今回みたいにたくさんの技を作ろうとしたときに、どうしても作業時間がかかりすぎてしまうんですよ。だから、こまかい部分の調整は兼森のほうでやってもらおうと。

兼森　こちらで実際に動かしながら数値をこまかくいじれたので、ソラのジャンプの滞空時間とか、武器を振るスピードとか、それぞれのアビリティが自分のイメージどおりになるように、本当に最後の最後まで調整できました。

──たくさんのアビリティがありますけど、そのなかでもオススメなのはどれですか?

安井　『フィニッシュプラス』は、冗談で入れたのになかなかいいかも(笑)。

兼森　あれはかなりイケてますね。あのアビリティは、ひととおりの技を作り終えたあとに考えたんですよ。いったんフィニッシュ技を出したあとにもう一度フィニッシュ技が出せたらおもしろいかなあって、軽はずみな思いつきで。

安井　アビリティは、だいたい軽はずみな思いつきで作ってますよね(笑)。

佐藤　名前だけが先行して決まっていたりとか。

安井　『コンボマイナス』も、最初のうちは冗談のつもりで話していたアビリティなんです。

兼森　あったらおもしろいかなと思って、とりあえず入れてみた、という感じだったんですけど……。

安井　意外と使いどころが多い。

兼森　前作にあった『ドッジロール』がなくなったのも、あまり深い意味はないんですよ。軽い気持ちで「今回はいらないや」と思って削除したんですが、意外にさびしがっている人が多くて驚きました。

──召喚キャラクターの顔ぶれが変わりましたけど、あの4体はどのようにして選ばれたんですか?

兼森　スティッチは、開発をはじめた当時『リロ アンド スティッチ』がわりと新しめの作品だったので、社内でも要望が多くて、かなり早い段階で出すことが決まりました。チキン・リトルは、召喚キャラクターとして誰を出そうかと悩んでいたときに、なかなか「これだ!」というものが見つからなくて、「それだったら、まだ公開されていない映画から出演させたらおもしろいかな」ということになって。

プランニングディレクター
兼森雄一
YUICHI KANEMORI



自分だけが知っている本作の秘密

じつはロクサスも『フィニッシュプラス』が修得できます。最短でもLV50近くまで上げないといけないので、使う人はほとんどいないと思いますけど、ちゃんとバランス調整もしてあるんですよ。

神藤　勢いで決まったものの、新作映画だから資料が全然なかった。だから、映画の予告編を何度も見てモーションを作りました(笑)。

兼森　ジーニーはもともと変身が特技なので、それを活かそうということで、当初は格闘家やガードマンに変身させる予定でした。結局、いろいろと実現が難しい部分もあって、二転三転したすえにフォームチェンジという形に落ち着いたんです。ピーター・パンは、前作で人気のあるキャラクターだったので選びました。召喚用のアイテムがポートロイヤルの宝箱に入っているのは、海賊つながりですね。

外見の成長に合わせて モーションでも成長ぶりを表現

——バトルで戦うことになるキャラクターたちのモーションは、どんなところが変わっているんですか?

神藤　見た目はそんなに変わっていないものも、内部のデータは新しく作り直しているんですよ。たとえばソラの場合だと、キーブレードを両手に持てるようになっていたりとか。あと、『KH』のときは元気な動きというか、子どもっぽさを前面に押し出していたんですけど、そのときより成長しているので、動きのテイストにカッコよさを足しています。ただし、リクほどカッコよくはないという程度に抑えていますが(笑)。キャラクターの頭身が上がったので、見た目の成長に合わせて、内面的な成長もモーションで表しているという感じです。

——フォームチェンジしたときのポーズも、バリエーションが豊かですよね。

神藤　ブレイヴフォームとウィズダムフォームはわりと早い時期に決まったんですけど、マスターフォームやファイナルフォームは、剣と魔法が同居しているイメージがなかなかつかめなくて、いろいろな案を作って試行錯誤しました(→P.715)。アンチフォームは、前作でハートレスのイメージをつかむために最初にシャドウのモーションを作ったスタッフが担当したので、そういう雰囲気がうまく出せたんじゃないかなと。

——エフェクトについては、前作から大きく変えた部分はありますか?

佐藤　『KH』では、それぞれのエフェクトをバラバラに作っていましたが、今回はある程度テーマを設定したんですよ。たとえばノーバディは、全体的にトゲトゲしいイメージでエッジの効いたデザインなので、出現するときや攻撃するときにイバラみたいなものが出るようにしています。ドナルドの連携だと、テーマを花火にして、打ち上げ花火やロケット花火のようなエフェクトにしてみたり。そういう意味では、全体的にきれいな形に収まったと思いますね。

——発注されてきたエフェクトのなかには「これはどうやって実現させればいいんだろう」と思ったものもあったのでは?

佐藤　つねに悩んでいたという記憶しかないので、特定できないですね(笑)。

神藤　リアクションコマンドや連携のエフェクトは、ウナギのぼりで増えていきましたからね。天井知らずとは、まさにこのこと(笑)。

佐藤　最初の予定から数が増えていくのはわかっていたので、「このエフェクトは今回も出るな」と思ったものは、発注される前に先行して作っていました。「ポーションあるんだろ、どうせ」という感じで(笑)。

メインプログラマー
安井健太郎
KENTARO YASUI



自分だけが知っている本作の秘密

ロクサス編での七不思議の調査ではバトルに負けるたびに、ロクサスが与えるダメージが2倍、3倍……になり、受けるダメージが2分の1になります。アクションが苦手な人への救済措置です。

アニメーションディレクター
神藤辰也
TATSUYA KANDO



自分だけが知っている本作の秘密

バルクベンダーのリアクションコマンドは、最初は別のアクションだったんです。僕が「ガチャガチャとまわさないとは何事だー!」と言って、ハンドルをまわすアクションをつけさせました。

アートディレクター:VFX
佐藤修一
SYUICHI SATO



自分だけが知っている本作の秘密

最初は、バトル中にドライヴゲージをためる「英雄の薬」というアイテムがあって、それを使うときのエフェクトも作っていました。結局ボツになりましたが、データ自体は手元に残っています。

それでも、先に全部そろえるのは無理ですし、リアクションコマンド関係のエフェクトだとボス敵1体に230種類とか入っていたりするので……。ちゃんと間に合って良かったなあ。

安井　アビリティと同じく、モーションやエフェクトも、それを担当している人が追加も調整もできるようにツール化してあったんですよ。たとえばエフェクトなら、絵を作るだけじゃなくて、この攻撃のときにはこんなギミックが出るとか、壁に当たったときはこの方向に跳ね返るとか、かなりゲーム性に食いこんだ部分まで各担当者にやってもらったので、大変だったかもしれませんが、そのぶんイメージどおりのものができたと思います。おかげでプログラマーとしては助かりましたけど、そのへんは持ちつ持たれつで(笑)。

──前作から変わったところをうかがってきましたが、逆に『キングダム ハーツ』ならではということで残した要素には、どんなものがありますか?

兼森　こだわりがあるのが、◎ボタンだけでどこまで多彩に動けるかという部分です。◎ボタンを押したときに毎回同じ技しか出なかったら、どうしても単調になってしまいますので。それと、『KH』のあとすぐに『KHⅡ』を作るのではなく、あいだで『KHCOM』を作ったのが良かったかなと。『KHCOM』はハードがまったくちがう(ゲームボーイアドバンス)じゃないですか。それでも、プレイヤーがさわった感じとかメインの操作感とかが『キングダム ハーツ』シリーズでうまく同じにできたかなと思うんですよ。ハードやゲームのシステムに無関係な部分……誰が遊んでもさわった瞬間に気持ちいいと思える操作感というか、そのあたりで筋が通っていることが、『KH』シリーズでは一番大事な部分だなと考えています。

実際のキャラクターとエフェクトの組み合わせで実現させた"大群バトル"

──ホロウバスティオンで1000体のハートレスと戦う"大群バトル"は、はじめてプロモーションビデオで映像を見たときには、「本当に実現できるのかな?」と思ったんですけど……。

安井　僕もそう思ってました(笑)。でも、プロモーションビデオで見せちゃいましたからね。

佐藤　先に映像を出して、あともどりできなくなるのは、よくあることです(笑)。

安井　事前に打ち合わせをしていないなか、プロモーションビデオが出たあとに哲さん(ディレクター:野村哲也氏)から「大群バトルがあるという前提で進んでるけど、大丈夫?」と言われて、そこではじめていろいろと試してみて。早い段階で、どうすればいいかというイメージはできていたんですが、そこから実際に大勢の敵と戦ってるように見せるまでには、調整が多くて大変でした。具体的には、遠くの敵はエフェクトの一部として表示して、近くにいる本物のキャラクターとうまく混ぜ合わせています。実際に敵を1000体出すことにこだわるより、いかに大勢の敵と戦っているように見せるかという部分で工夫しました。

神藤　大群バトルで戦う敵は、データ量をできるだけ抑えるために、ポリゴンやスケルトン(キャラクターを動かすための骨組み)の数を少なくしているんです。たとえばアーマーナイトだと、右腕と剣が一体化したデザインにしてもらって、足に2本、胴体に1本、剣を持っている右腕に1本の計4本しかスケルトンが入っていないんですよ。最初は「こんなに少なくてちゃんと動くのかな」と不安だったんですけど、うまく人型として動いてるんじゃないかな。空中にいるサーヴィランスも、スケルトンは2本しか入ってないです。胴体と、下のほうでまわっている円盤だけですね。

──最終ボスのゼムナスとの連戦も、企画書レベルだと「これはとてもできない」と思ってしまいそうなことが現実に動いていて、すごいですよね。

神藤　ゼムナス戦は、開発作業がかなり後半になったころに野村から「街と戦いたい」というオーダーがきて。最初はちょっと無理かなと思ったんですが、みんなでいろいろとネタを出し合って、「よし、じゃあやるか!」とノリ気になったところで、野村が「本当にできるの?　できたらいいな、ぐらいの気持ちで言ったんだけど」って(笑)。

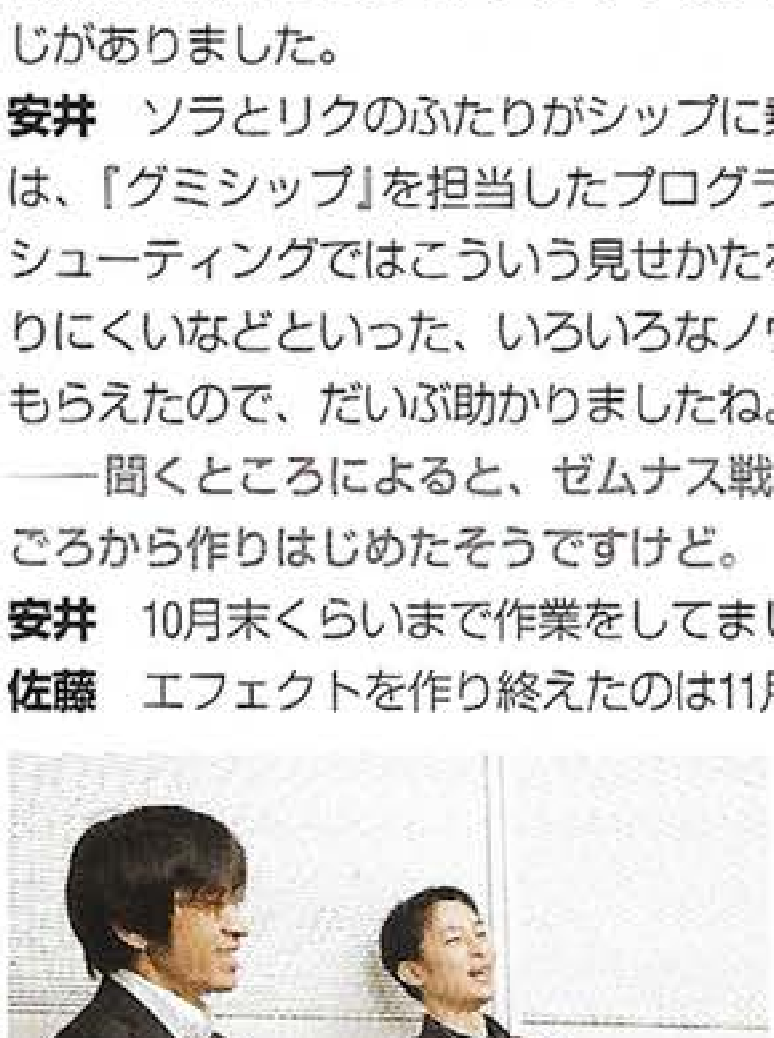
佐藤　エフェクト担当としては「カンベンしてほしいな」と思うくらいに大規模なバトルでしたね。敵が大きすぎてエフェクトが載せられなかったり、バトルも特殊な仕様だったりで、スタッフも少し手こずった感じがありました。

安井　ソラとリクのふたりがシップに乗って戦う場面は、『グミシップ』を担当したプログラマーから、3Dシューティングではこういう見せかたをしないとわかりにくいなどといった、いろいろなノウハウを教えてもらえたので、だいぶ助かりましたね。

──聞くところによると、ゼムナス戦の部分は8月末ごろから作りはじめたそうですけど。

安井　10月末くらいまで作業をしてましたね。

佐藤　エフェクトを作り終えたのは11月ですよ(笑)。





誰もが気持ちいいと思える操作感が『KH』シリーズで一番重要な部分です

CHAPTER 3

KINGDOM HEARTS II ULTIMANIA

ゲームシステム

GAME SYSTEM



システム解説 その 1

ゲームの基礎知識

まずはじめに、タイトル画面に表示されるメニューの見かたと、物語の進めかたを覚えよう。これらの基本を知っておけば、ゲームをスムーズに進めていけるはずだ。

ゲームのはじめかた

ゲームをはじめるときのタイトル画面では、右の写真のようなスタートメニューが表示される。遊ぶのがはじめてなら「NEW GAME」を、つづきをやりたいなら「LOAD」を選ぼう。







NEW GAME（ニューゲーム）



物語の最初からスタート。開始前に、ゲームモード（ゲームの難易度）、バイブレーション（コントローラの振動）の有無、サウンドタイプ（サウンドの鳴らしかた）を設定する。なお、これらのうちゲームモードは、いったんゲームをはじめると途中で変更できないので、よく考えて決めること。

LOAD（ロード）



セーブしてあるプレイデータをロードし、そのつづきからスタート。メモリーカードは、スロット1と2のどちらに挿していても読みこめる。

COLUMN コラム セーブのやりかた

ゲームのプレイデータは、セーブポイントに触れて◬ボタンで『セーブ』を選べば記録できる。ちなみに、同じ操作で、ワールドからワールドマップへ出ることも可能だ（例外あり／→P.507）。

ワールドマップにいるときもプレイデータのセーブはできる。やりかたは簡単で、スタートボタンを押して「セーブ」を選べばいい。



⇐『セーブ』を選ぶとセーブメニューが表示され、セーブするかワールドマップへ出るかを決められる。

ゲームの進めかた

物語は以下のように、ワールドでの冒険と、グミルートへの挑戦のくり返しで進めていくのが基本。また、ほとんどのワールドでは、ひとつのエピソードをクリアしたあとでも、物語が進むと新たなエピソードが追加される。そうなったときは、ふたたび訪れて新たな冒険をくり広げることになるのだ。

なお、物語の序盤でプレイヤーが操作するのはロクサスだが、ある程度プレイが進むと、操作するキャラクターはソラに切りかわる。

ワールド　エピソードを進める（→P.169）

訪れたワールドで人々と会話したり、ハートレスやノーバディなどと戦って事件を解決しよう。エピソードの最後でゲートを開くと、ワールドマップに新たなグミルートやワールドがいくつか出現する。





エピソードクリア!!

ワールドマップを通って
グミルートへ

ワールドマップ（→P.584）

ワールドマップ上ではグミシップに乗って移動する



グミルート　グミシップ　ワールド

ワールドマップを通って
つぎのワールドへ

グミルートクリア!!

グミルート　グミルートを進む（→P.505）





新しく出現したばかりのワールドには、まだ降りることができない。まずは、その手前にあるグミルートに挑戦しよう。グミルートをクリアすれば、その向こうにあるワールドへ行けるようになるのだ。



移動の操作

ソラは、走ったりジャンプしたり、さらには空を飛んだりと、さまざまな方法で移動できる。ワールド内を自由に駆けめぐるためにも、すべての移動方法をマスターしよう。

基本的な移動のしかた

ソラやロクサスを移動させるための基本的な操作方法は以下のとおり。必要なのは左スティックと⊗ボタンだけなので、コントローラの使いかたはとても簡単だ。アクションゲームが苦手な人でも、ソラやロクサスを思いどおりに動かすことができるだろう。



進みたい方向へ左スティックを傾けると、ソラやロクサスがその方向へ走る。スティックをごく浅く傾けると、走らずにゆっくりと歩く。



⊗ボタンを押すと、ソラやロクサスがジャンプする。⊗ボタンを押している時間が長いほど、高くジャンプすることが可能。



特定の壁のそばでジャンプしたり、高いところから飛び降りたときに足場のフチに近づいたりすると、自動的に壁に片手をかけてぶら下がる。



ぶら下がった状態から左スティックを上に傾けると、壁の上にのぼることが可能。逆に、⊗ボタンを押すと、手を放して下におりる。

アルティマニアコラム ULTIMANIA COLUMN【スケボーによる移動】

道端にスケボーがあるマップでは、それに乗ってすばやく移動することもできる（→P.587）。スケボーに乗ったときの特徴は右記のとおりだ。



←スケボーに乗ると快適に移動できる。降りたいときは、◎ボタンを押せばいい。

スケボーに乗っているときの特徴

- 走るときの約2.4倍の速さで移動できる
- 『たたかう』『まほう』などの、通常のコマンドは使えない
- ◎ボタンや⊗ボタンなどでトリックをくり出せる（→P.452）。トリックを出しつつ敵に体当たりすると、わずかだがダメージを与えることが可能（威力補正：×0.01）
- ダメージを受けたり別のマップへ行ったりすると、スケボーから強制的に降ろされる

ワールドごとの特殊な移動方法

ワールドによっては、走ったりジャンプしたりする以外の、特殊な操作が必要とされる場面もある。具体的には、アグラバーでじゅうたんに乗るときと、アトランティカで海のなかを泳ぐとき。それぞれの操作方法をまとめたので、参考にしてほしい。

じゅうたんに乗る（アグラバー）



※ミニゲーム『まほうのじゅうたん』のときは操作方法が異なる（→P.470）

操作	内容
左スティック	前後左右に移動（同じ方向に約1秒間入力しつづけると加速）
右スティック	上下に移動
◎ボタン	コマンドを決定
⊗ボタン	ジャンプ

泳ぐ（アトランティカ）



操作	内容
左スティック	前後左右に移動
右スティック	上下に移動
◎ボタン（『およぐ』）	向いている方向にすばやく移動
⊗ボタン（『ドルフィンキック』）	ロックオンしている相手にすばやく近づく（ロックオンしていないときは向いている方向にすばやく移動）

移動に関するアビリティ

各フォームには、『ハイジャンプ』などの移動用のアビリティがあり、これらを装備していると、新たな手段で移動できるようになる。それぞれの操作方法やアビリティの効果は以下のとおりだ。なお、フォームレベルを上げると、これらのアビリティをフォームチェンジしなくても利用可能になるほか、アビリティのレベルが上がって効果が強まる。

ハイジャンプ（ブレイヴフォームで修得）



⊗ボタン



ふつうのジャンプよりも高く跳べるようになり、ジャンプ中の動作が身をひるがえすものに変わる。ふつうのジャンプと同じく、⊗ボタンを押している時間が長いほど高くジャンプできる。

エアスライド（ウィズダムフォームで修得）



▣ボタン



走ったり歩いたりしているときに▣ボタンを押すと、前に向かって高速で移動する。▣ボタンを押す時間が長いほど遠くまで移動可能。また、高速で移動しはじめた直後は敵の攻撃を受けない。

エアドッジ（マスターフォームで修得）



⊗ボタン



ジャンプ中に⊗ボタンを押すと、身体を横に回転させながら空中でもう1回ジャンプを行なう。2回目のジャンプをはじめた瞬間は移動速度が速いほか、敵の攻撃を弾き返せる（→P.129）。

グライド（ファイナルフォームで修得）



▣ボタン



空中で▣ボタンを押すと、押しているあいだは空を飛ぶ。飛んでいるときの高度はゆっくりと下がっていくが、アビリティのレベルが2以上あれば、段差や坂にぶつからないかぎり、着地はしない。



キャンプメニュー

アイテムを使ったり装備を整えたりといった、冒険の準備をする画面のことをキャンプメニューと呼ぶ。ここでは、キャンプメニューの使いかたについて解説しよう。

キャンプメニューの使いかた

キャンプメニューを使えるようになるのは、ロクサス編の2日目に、1-7 商店街：駅前通りを訪れた時点から(→P.181)。最初は利用できるコマンドが少ないが、物語が進むにつれて増えていき、最終的には下記のすべてを選べるようになるのだ。

なお、キャンプメニューは、ワールドマップにいるときやバトル中は開けない。バトルの準備は敵が現れる前に整えておくこと。

キャンプメニューのコマンドを選べるようになる時期

コマンド名	選べるようになる時期
ステータス、ロクサスメモ、コンフィグ	ロクサス編の2日目に 1-7 商店街：駅前通りを訪れたあと(→P.181)
アビリティ	ロクサス編の3日目に 1-A やすらぎの園でダスク×3を倒したあと(→P.183)
アイテム、カスタマイズ	ロクサス編の3日目に 1-A やすらぎの園で宝箱を開けたあと(→P.183)
パーティー、ジミニーメモ	トワイライトタウンのエピソード0【ソラの旅立ち】を開始したあと(→P.189)

※「ジミニーメモ」は「ロクサスメモ」から変化する

キャンプメニューの見かた



キャンプメニューのコマンド。それぞれ以下のようなことができる

コマンド名		できること
アイテム		装備する武器、防具、アクセサリー、アイテムを変更したり、バックヤードのアイテムを使ったり捨てたりする
アビリティ		装備するアビリティを変更する
カスタマイズ	ソラとロクサス	ショートカットコマンド(→P.114)、アイテムのオートリロード(→P.139)、MPチャージする魔法(→P.120)の設定をする
	仲間	バトルスタイル(→P.117)、アビリティやアイテムの使用頻度、アイテムのオートリロードの設定をする
パーティー		バトルに参加するパーティーメンバーを決める
ステータス		ステータスを確認する
ジミニーメモ		ジミニーメモを見る(右ページを参照)。ロクサス編では「ロクサスメモ」になっていて、「これまでのあらすじ」と「次の目的」の確認のみ可能
コンフィグ		カメラの移動、右スティックの役割やコマンドデザインなど、プレイ環境の設定をする

ジミニーメモの使いかた

ジミニーメモには、それまでの冒険の成果が記録されていく。ワールドごとの物語や登場キャラクターの解説のほか、敵の攻略法、いままでに開けた宝箱の一覧など、さまざまなデータを見ることができるのだ。



ジミニーメモの見かた



コレクション：ゲーム全体の記録を見る

ワールド選択：レポートを見たいワールドを選ぶか、コレクションを選ぶ

レポート：ワールドごとの記録を見る

項目	できること
裏アンセムレポート	手に入れた裏アンセムレポートを読む
キャラクター事典	物語に登場したキャラクターを見る
ハートレス攻略事典	ハートレスの攻略法や倒した数、リアクションコマンドを使った回数を確認する
ノーバディ攻略事典	ノーバディの攻略法や倒した数、リアクションコマンドを使った回数を確認する
宝物リスト	開けた宝箱と中身を確認する
ナビマップリスト	手に入れたナビマップを確認する
クエストリスト	クエスト(→P.502)を確認する
ミニゲーム	ミニゲーム(→P.439)の記録を確認する
れんけいリスト	連携の流れや、これまでのヒット数の最高記録を確認する
合成レポート	これまでに行なった合成(→P.160)に関する情報を確認する
人物マップ	物語全体に関わるキャラクターを見る

項目	できること
キャラクター	登場キャラクターを見る
おはなし	ここまでのストーリーを読む
アルバム	物語の名場面を見る
宝物リスト	開けた宝箱と中身を確認する
ナビマップリスト	手に入れたナビマップを確認する
クエストリスト	クエスト(→P.502)を確認する
ミニゲーム	ミニゲーム(→P.439)の記録を確認する
人物マップ	物語全体に関わるキャラクターを見る
これまでのあらすじ	最近あった出来事を読む
次の目的	つぎにやるべきことを確認する

COLUMN コラム 「new!」マークについて

ゲームを進めていくと、キャンプメニューのあちこちに「new!」というマークが表示されることがよくある。これは、その項目に新しい何かが追加されたことを意味するもの。「new!」マークがついている項目にカーソルを合わせたり決定したりすると、マークの表示が薄くなる。薄くなったマークは、キャンプメニューを閉じるかジミニーメモを開くと消えるのだ。





コマンド

武器で攻撃したり魔法を使ったりするときは、対応するコマンドを選ぶことになる。コマンドウインドウの操作のしかたと各コマンドの性質は、早めに理解しておきたい。

コマンドの使いかた

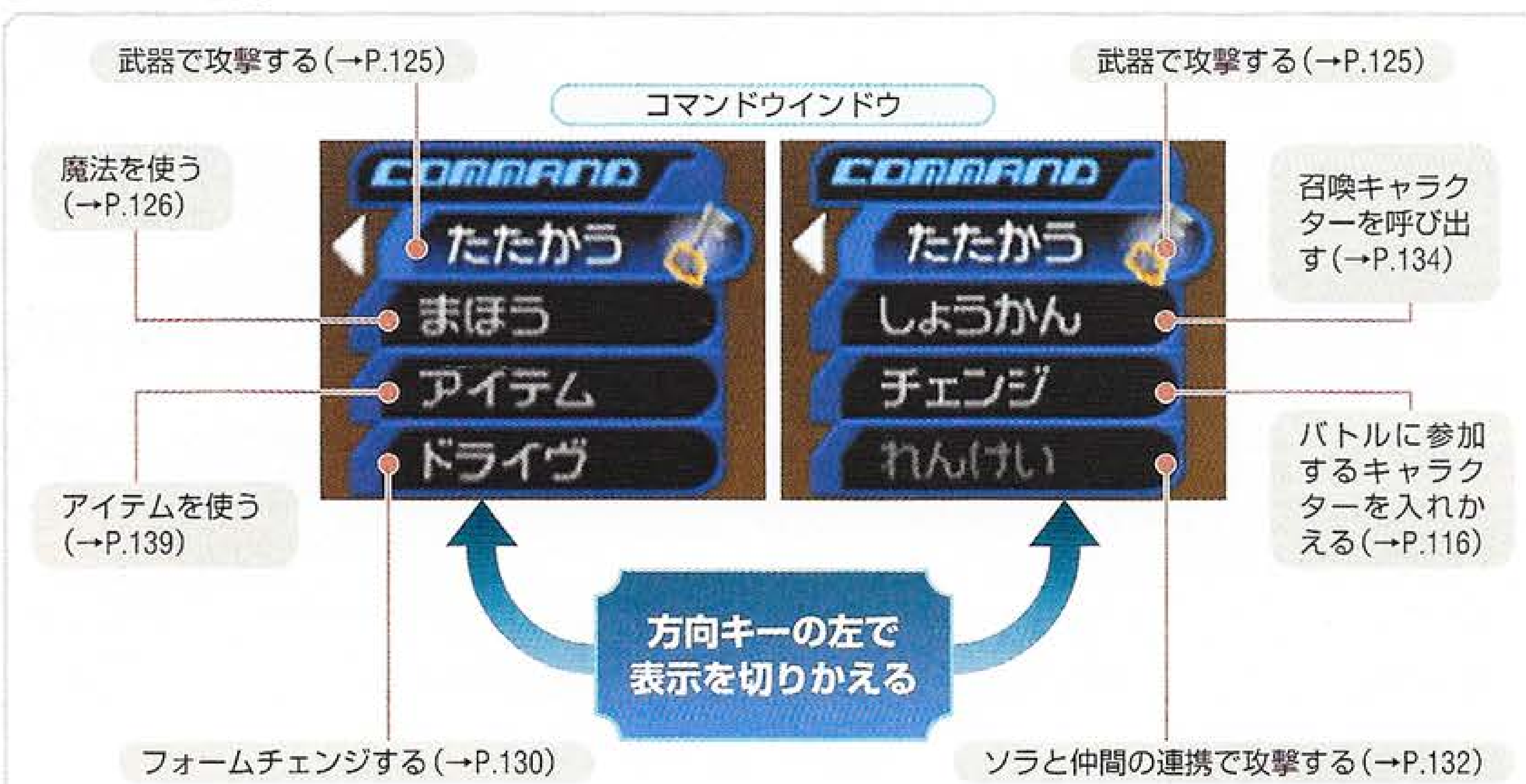
画面の左下には、下の写真のようなウインドウが表示されている。このウインドウを「コマンドウインドウ」と呼び、ここからコマンドを選ぶと、ソラやロクサスにいろいろなアクションをさせることができるのだ。各コマンドの内容は下記のとおり。なお、ほとんどのコマンドは、決まった時期になるまでは「？」と表示され、選択できないようになっている(選択可能になる時期は右の表を参照)。また、状況によっては、特定のコマンドが、一時的に別のコマンドに変化する場合もあるので覚えておこう。

コマンドを選べるようになる時期

コマンド	選べるようになる時期
たたかう	ロクサス編の1日目にサイファーとのバトルを開始したあと(→P.181)
アイテム	ロクサス編の3日目に 1-A やすらぎの園で宝箱を開けたあと(→P.183)
ドライヴ	ブレイヴフォームを入手したあと(→P.193)
まほう	ブリザドエレメントを入手したあと(→P.203)
チェンジ	ピンかビーストを仲間にしたあと(→P.209、219)
れんけい	ピンがムーランの姿にもどったあとか、ビーストを仲間にしたあと(→P.211、219)
しょうかん	ベースボールチャームを入手したあと(→P.231)

※コマンドウインドウが表示されるのは、ロクサス編の1日目にサイファーとのバトルを開始したあと

コマンドの役割



ショートカットコマンド

ショートカットコマンドとは、L1ボタンを押しながら◎、△、□、×ボタンのいずれかを押して、登録した魔法やアイテムを使う操作のこと。どのボタンで何を使うかは、キャンプメニューの「カスタマイズ」で決められるので、よく使う魔法やアイテムをショートカットに登録しておくといい。



←L1ボタンを押しているあいだは、コマンドウインドウがショートカットコマンドのものに切りかわる。

リアクションコマンドの性質

リアクションコマンドとは、特定の状況でのみ、コマンドウインドウの『たたかう』の上に表示される特別なコマンドのことで、⊚ボタンを押せば実行できる。誰かと話をしたり宝箱を開けたりといった基本的な動作から、特殊な技を放つことまで、さまざまなアクションを⊚ボタンひとつでこなせるのだ。



⬅リアクションコマンドの対象にはこのような三角形や、⊚ボタンのマークが表示されることが多い。



➡一部のリアクションコマンドは、相手に背中を向けていたり空中にいたりすると実行できないので注意。





⬆下記のような状況になると、コマンドウインドウの上部にリアクションコマンドが表示される。

リアクションコマンドが表示される状況の例

- ◆人の近くにいるとき
- ◆調べられるものの近くにいるとき
- ◆宝箱の前にいるとき
- ◆特定の仕掛けの近くにいるとき
- ◆敵が特定の状態のとき
- ◆アビリティ『オート○○』を装備しているとき
- ◆連携で攻撃しているとき
- ◆セーブポイントに触れているとき

バトル中のリアクションコマンド

バトル中、リアクションコマンドが表示されているのに⊚ボタンを押さないでいると、ダメージを受けてしまう場合が多い。⊚ボタンを連打して、チャンスを逃さず入力していくことが大切だ。また、ひとつのリアクションコマンドを実行しているあいだに、つぎのリアクションコマンドが表示されるケースもある。このような場合は、つぎつぎとリアクションコマンドを入力していくことで、連続したアクションを行なえるのだ。



⬆敵が頭上から跳びかかってくるときに、リアクションコマンド『レシーブ』が表示される。

入力に成功



⬆『レシーブ』で攻撃を防ぐと、つぎのリアクションコマンド『メテオバスター』が実行可能に。



⬆一連のアクションを実行すれば、敵の攻撃を防ぎ切ったうえに反撃することができる。

入力に失敗



⬆⊚ボタンを押さなかったか押すのが遅すぎると、敵の攻撃をまともに食らってしまう。





パーティー

パーティーとは、ソラを中心とした、一緒に旅をしている仲間たちのこと。パーティーで力を合わせれば、ソラひとりではかなわないような敵に打ち勝つこともできるだろう。

パーティーの編成

パーティーのメンバーは、基本的にはソラ、ドナルド、グーフィーの3人。さらに、ワールドによっては仲間がもうひとり加わり、合計4人になることもある。ただし、バトルに参加できるのは同時に3人まで。パーティーが4人になった場合、キャンプメニューの「パーティー」で、誰がバトルに参加するかを決める必要がある。また、『チェンジ』コマンドを使えば、バトルの最中でも、戦うメンバーを入れかえることが可能だ。

なお、ワールドごとの仲間は、ソラたちがワールドマップに出ると自動的にパーティーからはずれてしまうが、再度そのワールドを訪れれば、ふたたびパーティーに加わる。



⇐ときには、すべての仲間がパーティーからはずれてソラひとりになることも。



⇒『チェンジ』コマンドでは、気絶している仲間の入れかえはできないので注意。

キャンプメニューの「パーティー」画面の見かた



ワールドごとの仲間になるキャラクター

ワールド	仲間	掲載ページ
ザ・ランド・オブ・ドラゴン	ムーラン(ピン)	P.74
ビーストキャッスル	ビースト	P.76
オリンポスコロシアム	アーロン	P.78
ポートロイヤル	ジャック・スパロウ	P.80

ワールド	仲間	掲載ページ
アグラバー	アラジン	P.82
ハロウィンタウン	ジャック	P.84
プライド・ランド	シンバ	P.86
スペース・パラノイド	トロン	P.88
存在しなかった世界	リク	P.90

仲間の行動

ソラやロクサスはプレイヤーが自由に操作できるのに対して、仲間は各自の判断で行動するため、操作できない。ただし、キャンプメニューの「アイテム」「アビリティ」「カスタマイズ」の設定を変更すれば、仲間の使う技や、ある程度の行動の方針を決めることは可能。具体的なやりかたを以下で紹介しよう。



アイテム

装備する(=バトル中に使う)アイテムと、そのアイテムをオートリロード(→P.139)するかどうかを決める。

アビリティ

装備するアビリティと、アビリティ技を使用する頻度を決める。アビリティ名の右に表示される矢印の意味は下記を参照。装備していないアビリティの技は、いっさい使わない。

↑じゆうに	よく使う
←バランスよく	残りMPが消費MPより少ないときは使わない
↓あんまり	ごくまれにしか使わない

カスタマイズ

行動のおおまかな方針(バトルスタイル)を、6種類のなかから選ぶ。バトルスタイルごとの戦いかたは、下の表にまとめてあるとおりだ。そのほかにも、装備しているアビリティの技の使用頻度を切りかえたり、アイテムを使うタイミングを決めたりすることもできる。アイテム名の右に表示される矢印の意味は、以下を見てほしい。

↑よく使う	HP(MP)が残り44%未満の相手に使う
↓ピンチだけ	HP(MP)が残り25%以下の相手に使う

※HPとMPの両方を回復するアイテムの場合、HPとMPのどちらかが上記の基準を満たすと使う
※パーティー全員を回復するアイテムの場合、誰かひとりが上記の基準を満たすと使う

バトルスタイルと仲間の行動

バトルスタイル名	行動のしかた
じゆうにたたかえ	自分から積極的に攻撃を仕掛けていく
いっしょにたたかえ	生き残っている敵のうち、ソラが最後に攻撃した相手だけを狙って攻撃する。ソラが攻撃を行なう前は、自分から攻撃をはじめようとしない
ちかくでたたかえ	ソラのあとを追って移動することを最優先し、攻撃はあまりしない
わかれてたたかえ	基本的には「じゆうにたたかえ」と同じ。ただし、敵が2体以上いるときは、ソラから見て一番遠くにいる相手を狙う
ソラにまかせろ	アビリティをどのように設定していても、敵をいっさい攻撃せず、味方の回復に専念する
ねらいをさだめろ	基本的には「じゆうにたたかえ」と同じ。ただし、いったん誰かを攻撃すると、その相手が倒されるまでは、ほかの敵は狙わない

COLUMN コラム 協力キャラクターについて

キャラクターのなかには、レオンなどのように、パーティーに加わるわけではないが一時的にバトルで手を貸してくれる者もいる(→P.97～101)。このようなキャラクターは「協力キャラクター」と呼ばれ、完全に各自の判断だけで行動するのが特徴。操作することはもちろん、バトルスタイルなどの変更もいっさいできないのだ。



⇐パーティーメンバー3人+協力キャラクターの、合計4人で敵に立ち向かう場面もある。



ステータス

HPやMP、攻撃力など、キャラクターの強さを表すさまざまな数値をステータスと呼ぶ。アイテムの効果やレベルアップでステータスを高くすれば、バトルがラクになるはずだ。

ステータスの役割

ステータスには、下の表のようなものがある。それぞれのステータスがどんな役割を持っているか、ひととおり理解しておくといい。



各ステータスの役割

ステータス名	解説
レベル	経験値をためると上がり、攻撃力などがアップする
経験値	レベルアップに必要。敵を倒すと増える
次のレベルまで	つぎのレベルアップに必要な経験値の量
HP	攻撃を受けると減り、残りがゼロになるとゲームオーバー。最大HPは勝利ボーナスの入手で上がる
MP	魔法や連携を使うのに必要。最大MPは勝利ボーナスの入手で上がる
AP	アビリティの装備に必要。最大APはアイテムの効果やレベルアップなどで上がる
ドライヴゲージ	フォームチェンジや召喚魔法に必要。最大値は勝利ボーナスの入手で上がる
攻撃力	技で与えるダメージにおもに影響。アイテムの効果やレベルアップなどで上がる
魔法力	魔法で与えるダメージにおもに影響。アイテムの効果やレベルアップなどで上がる
防御力	受けるダメージに影響。アイテムの効果やレベルアップなどで上がる
ファイア耐性	ファイアタイプの攻撃への耐性。装備している防具によって決まる
ブリザド耐性	ブリザドタイプの攻撃への耐性。装備している防具によって決まる
サンダー耐性	サンダータイプの攻撃への耐性。装備している防具によって決まる
ダーク耐性	ダークタイプの攻撃への耐性。装備している防具によって決まる
ボーナスレベル	特定のバトルで勝ったときに入手できる「勝利ボーナス」を得た回数
サモンレベル	サモンゲージの長さを決めるレベル
ブレイヴレベル	ブレイヴフォームの強さを表すレベル
ウィズダムレベル	ウィズダムフォームの強さを表すレベル
マスターレベル	マスターフォームの強さを表すレベル
ファイナルレベル	ファイナルフォームの強さを表すレベル

レベルアップと勝利ボーナス

ソラたちは、レベルアップのほかに、「勝利ボーナス」を得ることでも成長していく。勝利ボーナスは物語中、特定のバトルに勝つと入手でき、レベルアップとは異なるステータスが上がるのだ。なお、勝利ボーナスによる成長で何が起こるかは、「ボーナスレベルがいくつになったか」ではなく、「どのバトルに勝ったか」で決まるので注意。

レベルアップと勝利ボーナスによる成長のちがい

レベルアップによる成長



成長の内容
- 攻撃力アップ
- 魔法力アップ
- 防御力アップ
- 最大APアップ
- アビリティ修得

勝利ボーナスによる成長



成長の内容
- 最大HPアップ
- 最大MPアップ
- ドライヴゲージ最大値アップ
- 防具などの装備数アップ
- アビリティ修得
- エレメント入手

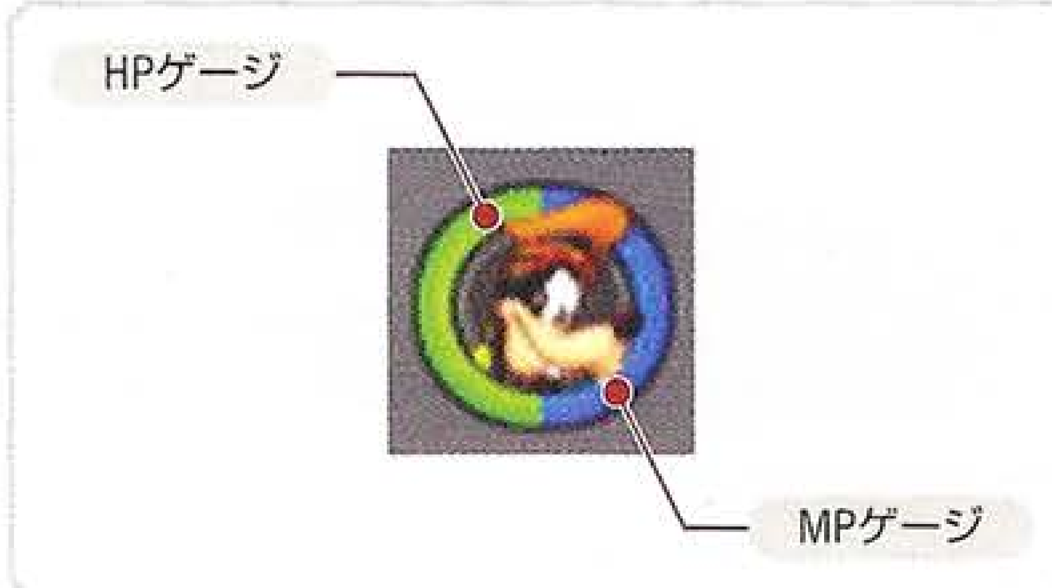
ゲージの見かた

マップを移動しているときやバトル中は、画面右下に表示されるゲージによって、バトルに参加するパーティーメンバーのHPなどを確認できる。バトル中はキャンプメニューを開けないので、このゲージを見てパーティーメンバーの状態を判断しよう。

操作キャラクターのゲージ



仲間のゲージ



HPとHPゲージの性質

ソラやロクサスのHPが残り25%以下になると、ゲージが赤く光るとともに警告音が鳴り、ピンチになっていることがわかる。残りHPがゼロになるとゲームオーバーになってしまうので、下記の方法で早めに回復しよう。

なお、仲間のHPがゼロになると、その仲間は気絶して、しばらくのあいだ動けなくなってしまう。気絶から復活させるにはHPを回復してやればいいが、ケアル系の魔法やポーションなどを気絶している相手に使うときは回復量が減るので気をつけること。



⬅HPが残り25%以下になると、ゲージの中央に表示されているソラなどの顔色が悪くなる。

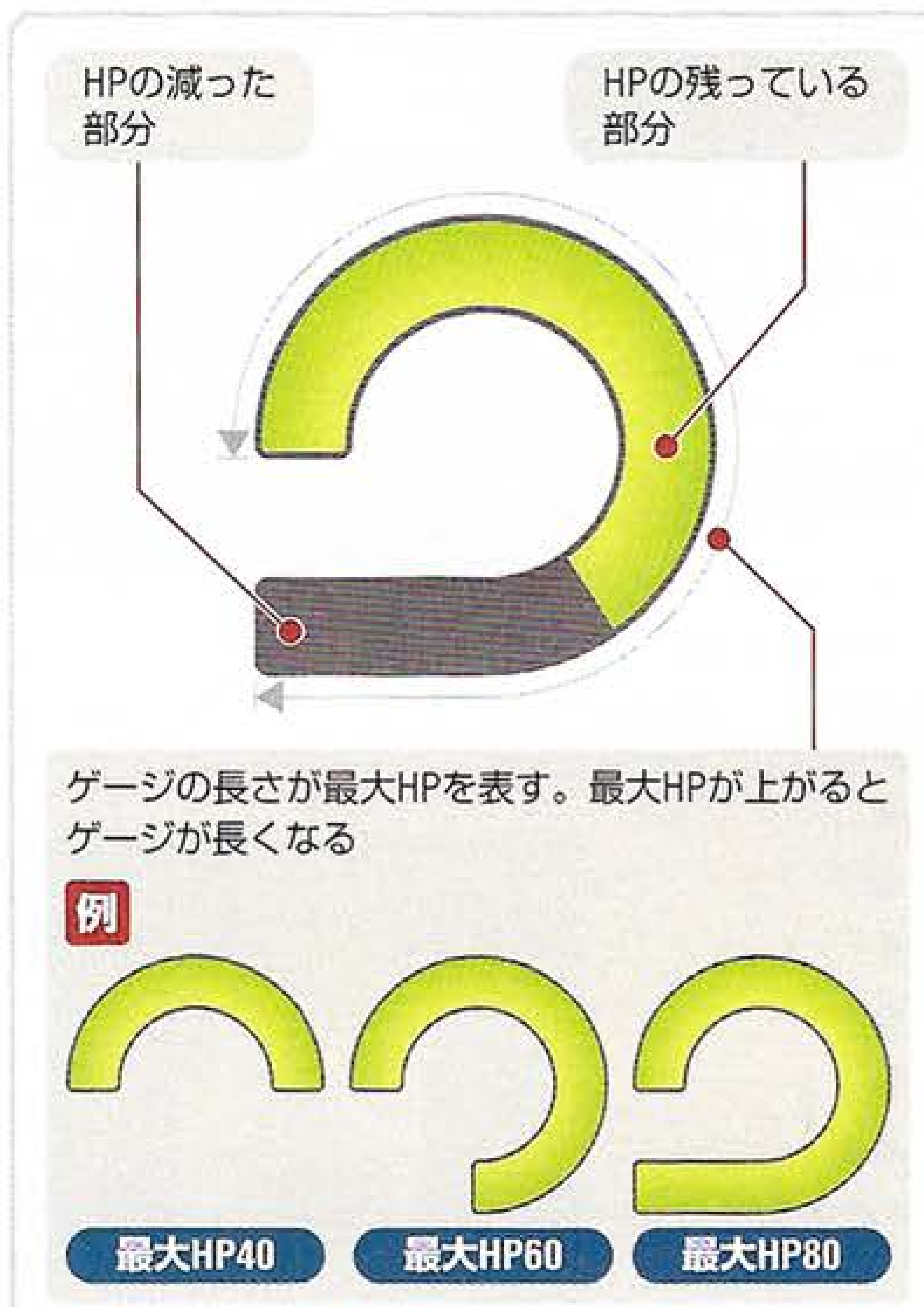


➡気絶している仲間の頭上では星がクルクルとまわり、その仲間のゲージと顔が赤くなる。

HPを回復するおもな方法

- ◆ケアル系の魔法を使う
- ◆ポーションなどのアイテムを使う
- ◆HPプライズを拾う
- ◆『ドナルドケアル』などのアビリティ技を使う
- ◆フォームチェンジする
- ◆セーブポイントに触れる

HPゲージの見かた



気絶している仲間の特徴

- ◆行動できない
- ◆HPが回復すると気絶から復活する
- ◆アイテムや魔法によるHPの回復量が半分になる
- ◆気絶してから30秒(グーフィーは35秒、ドナルドとピンは40秒)たつか、別のマップに移動すると、HPが最大値の25%回復する(『ハイパーヒーリング』を装備していると、時間が半分になり回復量も2倍になる/→P.103)
- ◆『オートチェンジ』を装備していると、気絶した瞬間に、バトルに参加していなかった仲間と自動的に交代する

MPとMPゲージの性質

MPは、ソラなら魔法や連携を使うと、仲間ならアビリティ技を使うと消費される。このとき、消費MPが残りMPを超えている場合は、MPゲージが、ピンク色の「MPチャージゲージ」に変化し、MPを回復するための「MPチャージ」がはじまるのだ(MPチャージの詳細については右下の図を参照)。MPチャージが終わればMPは全回復するが、それまではMPを消費する行動ができないので注意しよう。

なお、仲間はMPチャージゲージが表示されないが、ソラとほぼ同様の仕組みでMPチャージが行なわれている。



⇐消費MPと残りMPが同じだった場合はMPチャージがはじまらず、もう1回魔法を使える。



⇒『MPヘイスト』などを複数装備しておけば、MPチャージにかかる時間はかなり短くできる。

MPを回復するおもな方法

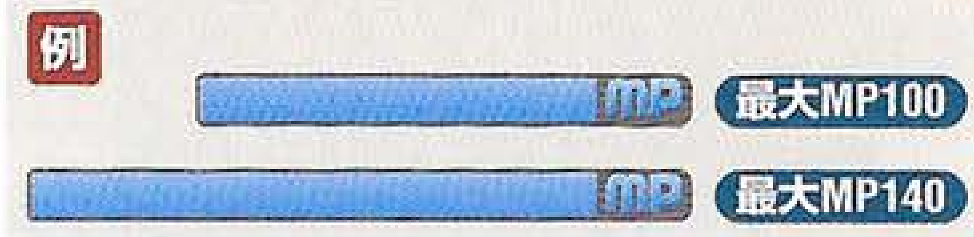
- ◆MPチャージを終える
- ◆エーテルなどのアイテムを使う
- ◆MPプライズを拾う
- ◆『ダメージアスピル』を装備してダメージを受ける
- ◆スティッチを召喚して『ペロペロ』を使ってもらう
- ◆フォームチェンジする
- ◆セーブポイントに触れる

MPゲージの見かた

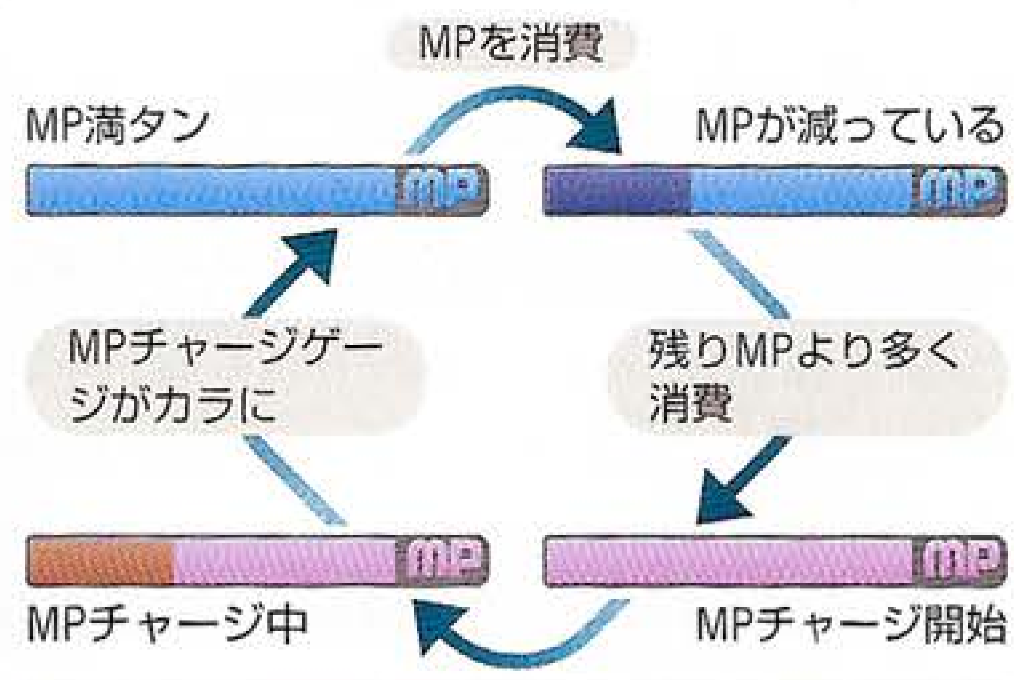


ゲージの長さが最大MPを表す。最大MPが上がるとゲージが長くなる

例



MPチャージの仕組み



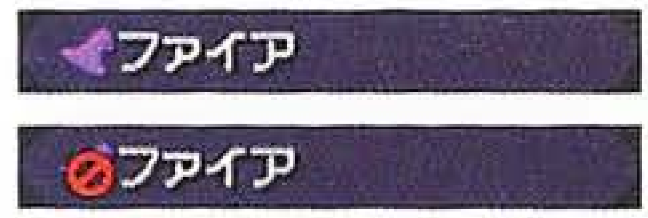
時間の経過とともにMPチャージゲージが減少。ゲージの長さは最大MPに関係なく50秒分(仲間のゲージは、見えないが20秒分)だが、『MPヘイスト』などのアビリティを装備していると、減るスピードが上がる(下記参照)。また、MPが回復する効果を受けると、MPの回復量1につき、ゲージが0.2秒分減る(ただし、『ダメージアスピル』は効果がない)。

アビリティ名	減少スピードの変化
MPヘイスト	+25%
MPヘイスラ	+50%
MPヘイスガ	+100%

※複数装備している場合は、それらを合計した分だけ減少スピードが上がる

アルティマニアコラム ULTIMANIA COLUMN 【MPチャージの設定】

キャンプメニューの「カスタマイズ」では、MPチャージをするかどうかを魔法ごとに設定可能。「MPチャージしない」に設定した魔法は、消費量以上のMPが残っていないと使えないため、その魔法ではMPチャージがはじまらない。どちらの設定になっているかは、魔法名の左のマークで見わけられる(右上の写真を参照)。なお、この設定を変更できるのは、ケアル系以外のソラの魔法のみ。連携、ケアル系の魔法、仲間のアビリティ技は、つねに「MPチャージする」の設定になっている。



MPチャージする

MPチャージしない



⇐MPチャージをすることにはメリットが多いので、ふだんは「MPチャージする」にしておくといい。

ドライヴゲージの性質

ドライヴゲージは、フォームチェンジ(→P.130)や召喚魔法(→P.134)を使うときに必要となる。ドライヴゲージをためる方法には以下のようなものがあるので覚えておこう。なお、ソラがMPチャージ中だと、下記のA、B、Cの方法でたまる量が2倍になる。アビリティ『ドライヴブースト』を装備しておけばMPチャージ中にたまる量をさらに増やすことも可能だ。ただし、もともとのたまる量が少なすぎると、このアビリティは効果がない。



←いざというときにフォームチェンジや召喚魔法を使えるように、ドライヴゲージをためておこう。

ドライヴゲージの見かた



ドライヴゲージをためる方法

A 敵に攻撃を当てる

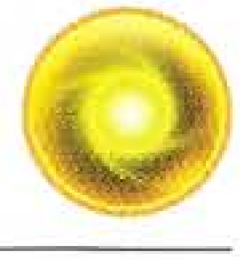
攻撃を命中させると、攻撃ごとに設定された「ドライヴ値」%のゲージがたまる(攻撃ごとのドライヴ値はP.44〜51を参照)。ただし、ノーマル敵を攻撃したときにたまる量は、3分の1に減る(小数点以下切り捨て)。



←ボス敵を攻撃したときのほうが、たまる量は多くなる。

B ドライヴプライズを拾う

拾ったドライヴプライズの大きさに応じて、小なら1%、大なら3%ゲージがたまる。



C 『ダメージドライヴ』を装備してダメージを受ける

サポートアビリティ『ダメージドライヴ』を装備して攻撃を受けると、「HPが減った量÷自分の最大HP×50」%(小数点以下切り捨て)のゲージがたまる。ただし、『コンボリーヴ』などの効果でHPが減らなかった場合はたまらない。



←受けたダメージが小さすぎると、このアビリティの効果ではゲージをためられない。

D ドライヴリカバーなどのアイテムを使う

ドライヴリカバーならゲージ1本分、ハイドライヴリカバーならゲージ3本分たまる。なお、これらのアイテムは装備できず、キャンプメニューでしか使えない。



E 『ヒールライト』を使う

王様が『ヒールライト』を使うと、ソラのドライヴゲージが最大までたまる(→P.67)。ちなみに、王様は、『Dチャージ』を1回使うたびに、自分のドライヴゲージを12〜15%ためることが可能。



←『ヒールライト』には、ソラのHPとMPを全回復する効果もある。

F 『冥界闘技場&裏闘技大会』に参加する

ミニゲーム『冥界闘技場&裏闘技大会』(→P.456)にチャレンジすると、ドライヴゲージが最大までたまる。ちなみに、大会中のバトルでは、ドライヴゲージのたまりかたが変化することも。



←ミニゲームをはじめてすぐに中断すれば、ドライヴゲージを簡単にためられる。

※記載した割合は、「ゲージ1本の何%分か」を表す



システム解説 その 7

アビリティ

アビリティとは、キャラクターが身につける特殊な能力のこと。アビリティを装備すると、使える技が増えたり、魔法やアイテムが強化されたりして、バトルで有利に戦えるのだ。

アビリティの役割と修得方法

アビリティには「アクション」「グロウ」「サポート」という3つの系統があり、右の表のように、それぞれが異なる役割を持っている。アビリティを修得する方法はいくつかあるが、ワールドごとの仲間の大半は、新たなアビリティを修得できず、最初から修得しているものしか使えない。

なお、ソラ用の武器すべてと、ドナルド用、グーフィー用の武器の一部にはアビリティがついており、そういった武器を装備すると、一緒にアビリティも装備したことになる。

アビリティの修得方法

方法	該当するキャラクター
レベルを上げる	ソラ、ロクサス
勝利ボーナスを得る	ソラ、ロクサス、ドナルド、グーフィー、ピン
フォームレベルを上げる	ソラ
物語を進める	ソラ、ムーラン、トロン

アビリティの系統ごとの役割

系統	役割
アクション	新しい技を使えるようにする
グロウ	移動能力を強化する(→P.111)
サポート	魔法やアイテムの効果を強化したり、ドライヴゲージなどの増減の度合いを変化させたりと、さまざまな能力が身につく



⬅キャンプメニューのアビリティ画面で「ウェポン」と表示されるのが、武器についているアビリティだ。



COLUMN コラム グロウアビリティの成長

『ハイジャンプ』をはじめとするグロウアビリティは、いずれも成長していく性質を持っている。フォームレベル(→P.131)を一定まで上げるごとに、アビリティのレベルがLV1→LV2→LV3→MAXの順に上がって、効果も強くなっていくのだ。なお、レベル2以上になったグロウアビリティは、フォームチェンジ前でも装備することができる。



⬅フォームチェンジ前に装備できるアビリティのレベルは、フォームチェンジ後よりもひとつ低くなる。

アビリティの装備

どのアビリティも、ただ修得しただけでは効果が発揮されない。修得したアビリティの効果を得るには、キャンプメニューで装備しておく必要があるのだ。各アビリティには、装備するのに必要なAPが設定されており、必要なAPの合計がキャラクターの最大AP以内なら、いくつでも装備できる。そのアビリティを装備しているかどうかや、APが足りているかどうかは、文字の色と、名前の左のマークを見て判断しよう（下の写真を参照）。



←最大APは、レベルアップしたりAPアップを使えば上げることが可能。



➡ロクサスは物語中、アルバイトの成果に応じて最大APが上がることがある（→P.181）。



装備している

装備していない

AP不足で装備できない

最大APを上げる方法

方法	該当するキャラクター
レベルを上げる	ソラ、ロクサス、ドナルド、グーフィー
APアップを使う	全員
アビリティリングなどのアクセサリーを装備する	全員
物語を進める	ロクサス、ムーラン、トロン

アルティマニアコラム ULTIMANIA COLUMN 【フォームチェンジ後のアビリティ】

ソラがフォームチェンジすると、アクションアビリティとグロウアビリティはそのフォーム固有のものに入れかえられてしまい、通常時に装備していたものはすべて利用できなくなる。一方、サポートアビリティはフォームチェンジしても入れかわらず、引きつづき利用可能。それに加えて、そのフォーム固有のサポートアビリティも同時に利用できるようになるのだ。

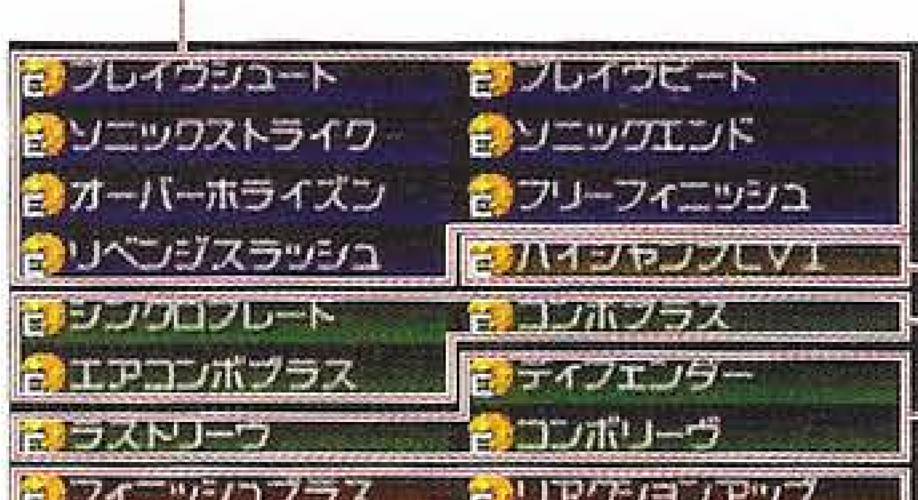
フォームチェンジ時のアビリティの装備

アクションアビリティ
すべてフォーム固有のもの。装備からはずせない

グロウアビリティ
フォーム固有のもの。装備からはずせない

フォーム固有のサポートアビリティ
装備からはずせない。各フォーム固有のサポートアビリティは以下のとおり

フォーム名	固有のサポートアビリティ
ブレイヴ	シンクロブレード、コンボプラス、エアコンボプラス
ウィズダム	コンボプラス、MPヘイスガ
マスター	シンクロブレード、エンドレスマジック、エアコンボプラス×2、ドロー、MPヘイスラ
ファイナル	シンクロブレード、MPヘイスト



武器のアビリティ
通常時の武器のアビリティに加えて、そのフォーム用のサブウェポンのアビリティも装備している

通常時と共有のサポートアビリティ
通常時に装備からはずすと、フォームチェンジ時の装備からもはずされる



システム解説 その 8

バトル

冒険を進めていくなかで、ハートレスやノーバディとの戦いは避けられない。これらの敵と互角に渡り合うためにも、バトルの仕組みを知っておくことが大切だ。

バトルの進みかた

ソラたちと敵との戦いは、以下のような流れで進んでいく。エンディングを迎えるまでには無数のバトルを行なうことになるが、この流れは、基本的にどのバトルでも同じなので、よく頭に入れておくといい。



バトルの流れ

敵が出現

敵に出会うとバトル開始。敵と遭遇するのは、「マップを移動しているとき」と「イベントの途中」のふたつに大きくわけられる。イベントの途中でバトルになった場合は、周囲に透明な壁が張りめぐらされていて、基本的に逃げることができない。



逃げる

移動中に敵と遭遇したときは、ソラが敵から遠く離れてしばらくたつと、逃げたことになってバトルが終わる。

バトル

技や魔法を駆使して敵と戦う。



王様の救援

一部のバトルでは、ソラが倒れると王様が現れて助けてくれることがあり、このときは王様を操作して戦える(→P.66)。『ヒールライト』を使うか、王様の残りHPが1になって自動的にソラを回復させると、ソラが復活して王様は去っていく。



ゲームオーバー

ソラやロクサスの残りHPがゼロになるとゲームオーバー(一部のバトルをのぞく)。また、特定の条件を満たすことでゲームオーバーになる特殊なバトルもある。ゲームオーバー後は、少し前からやり直す「コンティニュー」か、プレイデータをロードしてやり直す「ロードゲーム」のどちらかを選ぶことが可能。なお、コンティニューを選んだ場合、レベルや装備などはバトル前の状態にもどされるが、HPとMPは完全に回復する。



勝利

敵を全滅させればソラたちの勝ち。ただし、バトルによっては、敵を全滅させなくても勝利できる場合も。なお、特定のバトルに勝つと、ソラたちが勝利ボーナスを入手して成長する(→P.118)。



攻撃の基本

敵を攻撃するには、敵に近づいて『たたかう』コマンドを実行するのが一番簡単。このコマンドを使うと、ソラやロクサスが武器を振って敵を攻撃し、命中すればダメージを与えることができるのだ。

また、『たたかう』以外の各種のコマンド(→P.114)を選べば、武器を使った攻撃のほかにも、さまざまな行動をとれる。

『たたかう』と技の関係

『たたかう』では、下記の要素によって、いろいろな技を使うことができる。どの技が出るかは、そのときの状況に応じて自動的に決まるため、複雑な操作はいっさい必要ない。そのかわり、狙った技をかならず出せるとはかぎらないので注意しよう。

『たたかう』で出る技を決める要素

- ◆自分と敵がどのくらい離れているか
- ◆敵が自分より高いところにいるかどうか
- ◆自分が空中にいるかどうか
- ◆自分の周囲に敵が2体以上いるかどうか
- ◆どのアビリティを装備しているか
- ◆コンボ(→P.127)内の何回目の攻撃か



⬅『たたかう』で出る技は、当たりやすいものが自動的に選ばれる。



➡装備中のアビリティによっては、■ボタンで技を出せることもある。

ロックオン

敵がある程度近くにいるときにR1ボタンを押すと、一番手近な相手に青いマークが表示される。この状態を「ロックオン」と言い、ロックオンしているあいだは、かならずその敵に向かって攻撃を行なう。また、ロックオンしている敵を追うようにしてカメラが動くため、敵を見失いにくくなるのだ。ロックオンを解除したいときは、もう1回R1ボタンを押せばいい。

ちなみに、ロックオンは敵だけでなく、街にいる人やマップ上の仕掛けなどの多くに対しても行なえる。



⬅敵との距離が離れすぎたり、敵がワープしたりすると、ロックオンが強制的にはずされてしまうので注意しよう。



➡ロックオンできる対象が複数いる場合、R2ボタン+右スティックで、ロックオンする相手を切りかえることができる。

オートロックオン

敵がとても近くにいると、R1ボタンを押さなくても、もっとも近い敵に対して「オートロックオン」が自動的に行なわれ、その敵に黄色いマークが表示される。オートロックオンの場合、ソラやロクサスはその敵を狙って攻撃するが、カメラが敵を追いかけず、見失いやすいので気をつけよう。



⬅ロックオンとちがい、オートロックオンの対象は、敵との距離が変わるだけで自動的に切りかわる。

魔法の使いかた

ソラが修得している魔法は、『まほう』コマンドでいつでも使える。また、ショートカットコマンド(→P.114)に登録しておけば、L1ボタンを押しながら◎、△、□、⊗ボタンのいずれかを押すだけで使うことも可能だ。

魔法を使うと、系統ごとに決まった量のMPを消費する。このとき、残りMPが消費MPより少なくても、問題なく使えるうえに威力などが下がることもない(「MPチャージしない」に設定している魔法はのぞく／→P.120)。ただし、消費MPが残りMPを上まわる場合はMPチャージがはじまり、MPチャージが終わるまでは魔法を使えなくなるので注意。



⇦魔法には、攻撃用のほか、HPを回復したり攻撃を弾き返したりと、さまざまな効果のものがある。

魔法の修得方法

「ファイアエレメント」などの"魔法のエレメント"を手に入れると、エレメントと同名の魔法を修得できる。エレメントの入手方法は下記のとおり。なお、すでにその魔法を修得しているときは、魔法が1段階パワーアップし、より強力なものに変化する。

エレメントの入手方法

- ◆物語を進める
- ◆勝利ボーナスを得る

※詳細はP.46～51を参照



⇦魔法のエレメントは、6種類の系統に各3つずつ、合計18個ある。

魔法の修得と強化の流れ

ファイアエレメントをはじめて入手
↓
『ファイア』を修得
↓
ふたつ目のファイアエレメントを入手
↓
『ファイア』がパワーアップして『ファイラ』に変化
↓
3つ目のファイアエレメントを入手
↓
『ファイラ』がパワーアップして『ファイガ』に変化

アルティマニアコラム
ULTIMANIA COLUMN

【フォームと魔法の関係】

ソラのフォームのうち、ウィズダム、マスター、ファイナルは魔法を使える。これらのフォームにチェンジしてから魔法を使うと、通常時とは魔法の威力や使うときの動作が変化するなど、さまざまな面でちがいが出るのだ。



⇦基本的には、フォームチェンジ中に使う魔法は威力が上がり、効果範囲も広くなる。

各フォームで魔法を使うときのおもな特徴

フォーム名	おもな特徴
ウィズダム	◆使うときの動作がすばやいため、コンボをつなげやすい
マスター	◆魔法を使うと同時に、移動しつつ武器で攻撃する ◆空中コンボが可能 ◆魔法の最大コンボ数が無限になる(右ページを参照)
ファイナル	◆使うときの動作がすばやいため、コンボをつなげやすい ◆一部の魔法を使うときは、同時に武器で攻撃する ◆空中コンボが可能

コンボによる攻撃

コンボとは、何らかの攻撃を当てたあと、その動作が終わる前につぎの攻撃を出す連続攻撃のこと。コンボの基本は『たたかう』の連発だが、コンボには技でも魔法でも組みこむことができる。技あるいは魔法だけでコンボをつなぐのも、下の写真のように技と魔法をおりまぜるのも、思いのままだ。





⬆技と魔法の両方を含んだコンボの例。まずは『サンダー』で敵を攻撃。



⬆さらに『サンダー』をもう1発当て、間髪をいれずに『たたかう』を入力。



⬆コンボ内の3回目の攻撃で、フィニッシュ技(下記参照)が出るのだ。

最大コンボ数

最大コンボ数とは、ひとつのコンボ内に攻撃を何回組みこめるかを表した数で、通常は3回まで。ただし、特定のアビリティを装備すれば、最大コンボ数を変化させることができる。なお、空中で魔法を使ったあとは、最大コンボ数に関係なく、それ以上コンボをつづけられないので注意。

最大コンボ数を変化させるアビリティ

アビリティ名	解説
コンボプラス	地上での最大コンボ数+1
エアコンボプラス	空中での最大コンボ数+1
コンボマイナス	地上でも空中でも最大コンボ数−1
チャージバーサク	MPチャージ中は最大コンボ数が無限に
エンドレスマジック	マスターフォーム固有のアビリティ。魔法なら最大コンボ数が無限に



⬅最大コンボ数を増やすと、連続攻撃は長つづきするが、コンボフィニッシュを出しにくくなる。

コンボフィニッシュ

コンボを最大数までつづけたとき、最後に出る技(または魔法)のことを、「コンボフィニッシュ」と呼ぶ。ほとんどのコンボフィニッシュは、共通して右記のような特徴を持っているため、非常に強力。右下のアビリティを利用して、コンボフィニッシュを出しやすくするのもいいだろう。



⬅コンボフィニッシュで魔法を使うと、威力や範囲、動作が、コンボの途中で使うときとは変わる。

コンボフィニッシュの特徴

- ◆威力が大きい
- ◆対象を吹き飛ばす
- ◆ボス敵にトドメを刺せる

コンボフィニッシュを出しやすくするアビリティ

アビリティ名	解説
フリーフィニッシュ	ブレイヴフォーム固有のアビリティ。コンボ中に◉ボタンでいつでもコンボフィニッシュを出せる
フィニッシュプラス	コンボフィニッシュのあと、もう1回コンボフィニッシュを出せる
コンボマイナス	少ない攻撃回数でコンボフィニッシュを出せる

ダメージの決まりかた

攻撃で与えたり受けたりするダメージは、おおまかには右記のようにして決まる。基本ダメージには上限と下限があるため、いくらステータスを高くしても「あらゆる敵を一撃で倒せる」「どんな攻撃でもダメージを受けない」といった状態にはなれない。ステータスを上げてもダメージ量が変わらなくなってきたら、タイプなどの補正に注目してみよう。



⇐攻撃側のステータスのうち、攻撃力と魔法力のどちらが影響するのかは、技や魔法ごとに決まっている。



ダメージが決まるまでの流れ

①基本ダメージが決まる

攻撃側の攻撃力または魔法力から、対象の防御力を引いた値が基本ダメージになる。ただし、基本ダメージには下の表のようにして決まる上限と下限があり、大きすぎる(あるいは小さすぎる)値になることはない。

基本ダメージの上限と下限の決まりかた

攻撃側	上限と下限
ソラたち	攻撃した敵ごとに決まっている
敵	バトルレベルごとに決まっている

↓

②さまざまな補正を行なう

①で決まった基本ダメージに、下記の補正がかかったものが最終的なダメージになる。

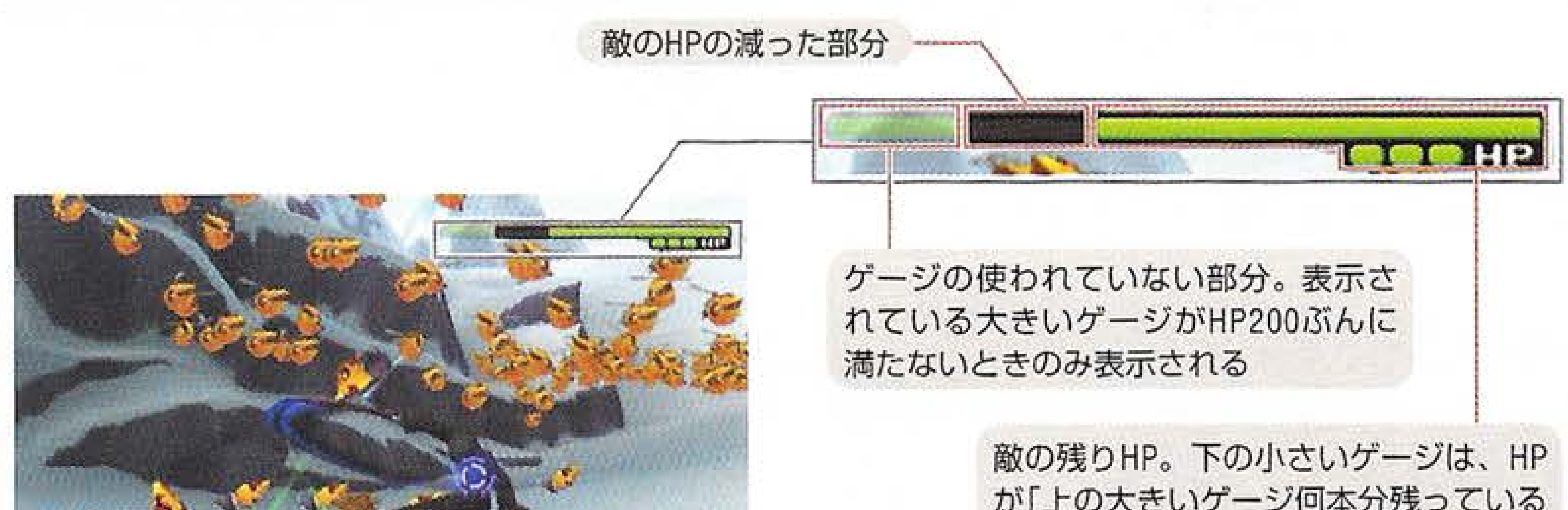
ダメージを補正するもの

- ◆攻撃ごとの威力補正
- ◆タイプごとの耐性やダメージ変動率
- ◆『ファイアアップ』などのアビリティの効果
- ◆ゲームモードごとの倍率(→P.684)

COLUMN コラム 敵のHPの表示

ソラやロクサスがサポートアビリティ『ライブラ』を装備していると、ロックオン(またはオートロックオン)している敵のHPが、画面の右上にゲージの形で表示される。あとどのくらいで敵を倒せるかの目安になって便利なので、『ライブラ』はなるべく装備しておこう。

『ライブラ』で表示されるゲージの見かた



ひるみと吹き飛ばし

ソラたちも敵も、攻撃を受けるとひるんで体勢をくずす。ひるんでいるときは行動できず、やりかけの行動も中断されるのだ。

また、特定の攻撃を受けると、大きく体勢をくずして空中へ吹き飛ばされる。吹き飛ばされたときは、着地するまで行動できないため、ひるんだだけのときよりも行動不能な時間がかなり長い。ただし、『エアリカバリー』や『リベンジスラッシュ』を装備していれば、⊗や▣ボタンを押すことで、着地する前に体勢を立て直して行動できるようになる。

なお、一部の敵は、「攻撃を受けてもひるんだり吹き飛んだりしない状態」になることがあるので注意。

ひるんだときと吹き飛ばされたときの特徴



ひるむ

- よろめいて少しうしろへ押しやられる
- 行動不能な時間は短め
- アビリティで体勢を立て直せない
- もとの姿勢にもどる瞬間は敵の攻撃が当たらなくなる



吹き飛ばされる

- のけぞって空中へ飛ばされる
- 行動不能な時間は長め
- アビリティで体勢を立て直せる
- もとの姿勢にもどる瞬間は敵の攻撃が当たらなくなる

弾き返し

弾き返しとは、ソラたちと敵が攻撃をぶつけ合うなどして、お互いの攻撃を無効化すること。攻撃を弾き返せる状況は下にまとめたとおりだ。ただし、攻撃のなかには弾き返せないものもある。

なお、攻撃を弾き返し合うと、キャラクターや敵は右の3種類のいずれかの反応を示す。お互いがどの反応をするかは、敵が使った攻撃によって決まるのだ(→P.348)。

敵の攻撃を弾き返せるおもな状況

- ◆攻撃をぶつけ合ったとき
- ◆『リフレクトガード』を使ったとき
- ◆リフレク系の魔法を使ったとき
- ◆『エアリカバリー』で体勢を立て直した瞬間
- ◆『エアドッジ』で2回目のジャンプをした瞬間
- ◆スティッチを召喚しているとき
- ◆グーフィー、ジャック・スパロウなどが、自分のかまえている武器に当たる攻撃を受けたとき

攻撃を弾き返したときのちがい



よろめく

- 体勢がくずれる
- 少しのあいだ行動不能
- 出していた攻撃は中断される
- ほかの攻撃をされるとダメージを受ける



防御姿勢をとる

- 防御専用のかまえをとる
- 少しのあいだ行動不能
- 出していた攻撃は中断される
- ほかの攻撃をされてもダメージは受けない
- 『ガードカウンター』を出せる
- 敵はこの姿勢にはならない



攻撃をつづける

- 出していた攻撃を続行する(中断されない)
- ほかの攻撃をされるとダメージを受ける

弾の弾き返し

敵が火の玉や光弾などを撃って攻撃してきたとき、その弾を弾き返すと、ソラが向いている方向や敵に向かって飛んでいく。この弾をうまく敵に当てれば、ダメージを与えることができるのだ。防御と同時に攻撃の役にも立つので、機会があれば狙ってみよう。なお、弾き返すとその場で消える弾もある。



⬅弾き返した弾は、ロックオンまたはオートロックオンしている敵に向かって飛んでいく。



フォームチェンジ

フォームチェンジとは、文字どおり、ソラが服装(フォーム)を一時的に変えること。それぞれのフォームは特殊な力を秘めており、ソラの戦闘能力を格段にアップさせてくれるのだ。

フォームチェンジのやりかた

フォームチェンジを行なうには、『ドライヴ』コマンドを選んだあと、チェンジしたいフォームを決めればいい。フォームチェンジの流れは下の図のとおり。運が悪いと、選んだフォームではなく、バトルで不利になるアンチフォームになってしまう点に気をつけよう。

フォームチェンジの流れ



フォームゲージの増減

フォームチェンジを行なうと、ドライヴゲージがフォームゲージに変化する。フォームゲージは、ソラがフォームチェンジしていられる時間を表すもので、このゲージがゼロになると、もとの姿にもどってしまう。フォームゲージは時間が経過したり敵に攻撃を命中させたりすることで減っていくが、アビリティ『フォームブースト』を装備していれば、ゲージの減少を遅らせて、フォームチェンジしていられる時間を長くすることが可能だ。

フォームゲージの見かたと性質

ゲージの減った部分

ゲージの残っている部分



ゲージが、画面に表示されているものに加えて何本分たまっているかを表す数字。フォームチェンジした直後は最大値になっている(アンチフォームの場合、かならず5になる)

時間が経過する



ゲージが減る

時間がたつにつれて少しずつ減っていく。ゲージ1本の長さは10秒分だが、バトル中でなければ、ゲージの減るスピードは半分ですむ。また、ソラがサポートアビリティ『フォームブースト』を装備している場合は、ひとつにつき、ゲージの減るスピードが0.8倍になる(→P.102)。

敵にダメージを与える



ゲージが減る

攻撃が当たると、その攻撃が持つ「フォーム値」秒分だけゲージが減り、フォームチェンジしていられる時間が短くなる。ただし、ノーマル敵を攻撃したときに減る量は、フォーム値の5分の1(小数点以下切り捨て)ですむ。それぞれの攻撃が持つフォーム値はP.46〜61を参照。

ドライヴプライズを拾う



ゲージがたまる(※1)

拾ったドライヴプライズの大きさに応じてゲージがたまり、フォームチェンジのつづく時間が長くなる。大小のプライズそれぞれでゲージのたまる量は、下の表のとおり。

プライズの大きさ	たまる量
小	0.2秒分
大	0.6秒分

※1……アンチフォームだとゲージが減る

フォームの成長

それぞれのフォームには、「フォームレベル」と呼ばれる強さの段階がある。フォームレベルが上がると、そのフォームにチェンジしたときのフォームゲージの最大値がアップするほか、グロウアビリティやサポートアビリティを修得できるのだ(→P.52〜60)。

フォームレベルを上げるには、「フォームの経験値」を一定以上までためればいい。フォームの経験値をためる方法は、フォームごとに異なるので注意しよう(→P.52〜60)。

なお、フォームレベルをいくつまで上げられるかは、入手しているフォームの数によって、右上の表のように変化する。

フォームレベルの上限の変化

入手しているフォームの数	フォームレベルの上限
1	3
2	4
3	5
4	7





連携

ソラと仲間が力を合わせてコンビネーション攻撃をくり出すことを「連携」と呼ぶ。どの連携もド派手かつ強力で、バトルの勝敗を左右するほどの威力を秘めているのだ。

連携のやりかた

連携は、右の3つの条件を満たしたうえで、コマンドウインドウから『れんけい』を選べば行なえる。連携で攻撃するとソラの残りMPをすべて消費してMPチャージ（→P.120）がはじまるが、威力が高いうえに、連携が終わるまでは敵の攻撃を受けなくなるので、強敵との戦いでとても役に立つ。そのほか、右記のような性質があることも覚えておこう。

なお、連携によっては、以降の説明のなかに当てはまらない点もある。連携ひとつひとつが持つこまかな性質については、P.45〜96のリストを参照してほしい。

連携を行なうための条件

- ◆必要なアビリティを装備している
- ◆ソラがMPチャージ中ではない
- ◆バトル中である

連携中のソラたちの特徴

- ◆リミットゲージ（右ページ参照）が残っているあいだは、敵の攻撃が当たらない
- ◆コマンドが変化する（右ページ参照）
- ◆連携と無関係な仲間が一時的にいなくなる
- ◆連携用の攻撃以外のコマンド（ショートカットコマンドも含む）は基本的に使えない

連携に必要なアビリティ

アビリティ名	修得するキャラクター	掲載ページ
トリニティリミット	ソラ	P.45
ファンタジア	ドナルド	P.70
フレアフォース	ドナルド	P.70
トルネドフュージョン	グーフィー	P.73
ユニゾンアスリート	グーフィー	P.73
ドラゴンブレイズ	ムーラン	P.75
ハウリングムーン	ビースト	P.77
オーバードライブ	アーロン	P.79
トレジャーアイランド	ジャック・スパロウ	P.81
トリックファスター	アラジン	P.83
アプローズプリーズ	ジャック	P.85
キングスプライド	シンバ	P.87
フルコンパイル	トロン	P.89
エターナルセッション	リク	P.91

『オートれんけい』による連携

サポートアビリティ『オートれんけい』を装備した仲間がソラの近くにいるときは、リアクションコマンドによって連携を発動できる。このアビリティを装備しておけば連携を手軽に使えるが、ほかのリアクションコマンドを使うつもりで、まちがえて連携を発動させてしまわないように注意すること。



⬅△ボタンを連打していると、ケアル系の魔法のために残していたMPをうっかり使ってしまいかねない。

連携中の画面の見かた

同じ連携による過去最高の合計ヒット数

現在の合計ヒット数

リミットゲージ

連携が終了するまでの時間を表すゲージ。時間の経過とともに減っていくが、攻撃中は減らない。なお、ゲージの減るペースは連携ごとに異なる(→P.45～96)



仲間が使う技のコマンド

仲間の攻撃は、リアクションコマンドとして表示される。連携ごとに決められた回数だけ使うと、コマンドが連携フィニッシュ技のものに変化する(→P.45～96)

『やめる』のコマンド

連携中は、『れんけい』コマンドが『やめる』コマンドに変化する。これを選ぶと、連携はすぐさま中止される

ソラが使う技のコマンド

『たたかう』コマンドが、連携の攻撃用のコマンドに変化する。連携ごとに決められた回数だけ使うと、コマンドが連携フィニッシュ技のものに変化する(→P.45～96)

連携の終わりかた

連携は、下記のいずれかの条件を満たすと終わる。攻撃中はリミットゲージが減らないので、ほとんどの場合は、連携フィニッシュ技によって連携が終わることになるはずだ。

なお、ソラが『コンビブースト』を装備していると、リミットゲージの減少する速度が通常の0.8倍になる。ただし、「コマンドが連携フィニッシュ技に変化する条件」は変わらないので、攻撃回数を増やせるわけではない。



⬅『コンビブースト』は攻撃回数を増やせないため、実用性は低め。



➡グーフィーとの連携の場合、攻撃が途切れた瞬間に連携が終わる。

連携が終わる条件

◆リミットゲージがゼロになる
◆連携フィニッシュ技を使う
◆『やめる』コマンドを使う



召喚魔法

召喚魔法を使うと、特殊な仲間を呼び出して力を貸してもらえる。呼び出される召喚キャラクターのアクションは、役に立つだけでなく、見た目にも楽しいものばかりだ。

召喚魔法の使いかた

下記の3つの条件を満たしていれば、『しょうかん』コマンドで召喚キャラクターを呼び出すことができる。召喚魔法を使うときは、フォームチェンジするときと同じくドライヴゲージを消費するものの、仲間が気絶していても問題なく使える点が大きくちがう。

なお、召喚キャラクターがいるあいだでも魔法やアイテムは自由に使えるが、フォームチェンジはできない。

召喚魔法を使うための条件

- ◆必要なアイテム(チャーム)を持っている
- ◆ドライヴゲージが3以上たまっている
- ◆仲間がふたりいる(気絶していてもかまわない)

召喚魔法の特徴

- ◆使うときにドライヴゲージを3消費する
- ◆ドライヴゲージがサモンゲージに変わる
- ◆召喚キャラクターが現れるかわりに、仲間が一時的にいなくなる
- ◆『れんけい』が、召喚キャラクターとの連携を発動するためのコマンドに変わる
- ◆『ドライヴ』と『チェンジ』が使えなくなる(※1)
- ◆『しょうかん』が『かえす』に変わる
- ◆ウィッシーズランプとスウィートメモリーについているアビリティの効果が2倍になる

※1……ジーニーを召喚した場合、『チェンジ』が『ドライヴ?』に変わる



⬅シグバールとのバトルなど、特定の場面では、左下の条件を満たしていても、召喚魔法が使えない。

召喚魔法を使うために必要なアイテム

チキン・リトル



ベースボールチャーム

ジーニー



ランプチャーム

スティッチ



ウクレレチャーム

ピーター・パン



フェザーチャーム

召喚キャラクターの役割

呼び出した召喚キャラクターは、HPを回復したり攻撃を弾き返したりと、さまざまな能力でソラを援護してくれる(➡P.92〜96)。さらに、『れんけい』から変化したコマンドを選ぶと、召喚キャラクターとの連携で攻撃できるのだ。ちなみに、召喚キャラクターとの連携は、仲間キャラクターとの連携とちがい、MPではなくサモンゲージを消費する。



⬅召喚キャラクターは敵の攻撃を受けても倒されることはないが、かわりにサモンゲージが減ってしまうので注意(右ページ参照)。

召喚していられる時間について

召喚キャラクターを呼び出していられる時間にはかぎりがある。召喚魔法を使うと、ドライヴゲージがサモンゲージに変わり、このゲージがなくなると、召喚キャラクターは帰ってしまうのだ。ただし、ソラと召喚キャラクターの連携中にサモンゲージがなくなった場合、召喚が終わるのは連携の終了直後。また、『かえす』コマンドを使うと、その時点で召喚キャラクターは帰っていく。



⬅少しでも長く召喚していたいなら、サモンゲージがなくなる寸前に連携を発動しよう。



➡召喚をやめたくなったときは、『かえす』コマンドを使うといい。



サモンゲージの見かたと性質

サモンゲージの見かたや性質は、フォームゲージのそれとほとんど同じで、長さも10秒分(→P.131)。異なるのは右記の点だけだ。



⬅ソラが敵を攻撃すればゲージがたまるので、そのぶんだけ召喚可能な時間が延びる。

サモンゲージがフォームゲージとちがう点

- ◆時間経過でゲージが減るスピードを0.8倍にするアビリティは『サモンブースト』
- ◆ソラが敵を攻撃すると、ゲージが減るのではなくたまる。たまる量は「ドライヴ値÷5」秒分(相手がノーマル敵だと、たまる量はこれの3分の1になる)
- ◆敵の攻撃が召喚キャラクターに当たるとゲージが減る。減る量は「ソラがその攻撃を受けた場合のダメージ量÷12」秒分

サモンゲージの成長

召喚中に、サモンゲージの右側に表示されている数字が1減ると、「召喚の経験値」が1上がる。この「召喚の経験値」を一定以上までためるごとに、ソラの「サモンレベル」というステータスが上がり、サモンゲージの最大値を増やすことが可能だ。

なお、サモンレベルには上限があり、この上限は、召喚用のアイテム(チャーム)を多く持っているほど高くなる。



⬅フォームレベルとちがい、サモンレベルはすべての召喚キャラクターで共通だ。

サモンレベルによるサモンゲージの成長

サモンレベル	必要な経験値(累計)	サモンゲージの最大値
1	―	3
2	6	4
3	22	5
4	47	6
5	89	7
6	152	8
7	250	9

サモンレベルの上限の変化

持っているチャームの数	サモンレベルの上限
1	3
2	4
3	5
4	7



プライズ

プライズとは、敵を倒したときなどにバラまかれるボールのような物体のこと。プライズを拾うことで、HPやMPを回復させたり、新しいアイテムを手に入れたりできるのだ。

プライズを出す方法

プライズを出現させるおもな方法は右記の4種類。どの敵を倒したか、どの仕掛けを壊したかなどによって、出現するプライズの種類、大きさ、数は決まっている。ただし、一部のアビリティやアクセサリーの効果によって、通常より多くのプライズを出現させることも可能だ(右の表を参照)。

なお、オリンポスコロシアムでのヒュドラとのバトル中にメガラに近づくなど、特殊な方法でプライズを出すこともできる。



⬅バトルで減ったHPやMPなどは、プライズを拾えば少し回復できる。



➡イベントの途中のバトルでは、プライズボックスが出現しない。

プライズを出現させるおもな方法

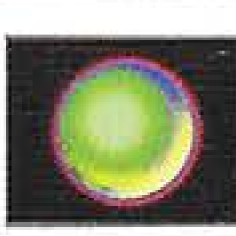
- ◆敵を倒す
- ◆マップ上の特定の仕掛けを壊したり動かす
- ◆特定のリアクションコマンドを使う
- ◆特定の連携を行なう

プライズに関連するサポートアビリティや装備

名前	効果
『プライズアップ』	バトルに参加中のキャラクター全員が装備している数の合計に応じて、プライズボックス以外のプライズの出現する数が増える
『ラックアップ』、ラッキーリング	バトルに参加中のキャラクター全員が装備している数の合計に応じて、プライズボックスの出現する確率が上がる



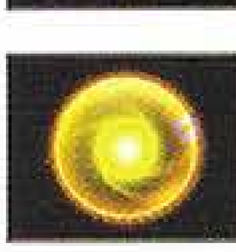
プライズの種類と拾ったときの効果



HPプライズ HPが回復する
回復量 小:1 大:5



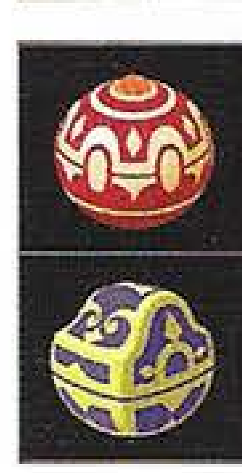
MPプライズ MPが回復する
回復量 小:1 大:3



ドライヴプライズ ドライヴ、フォーム、サモンゲージがたまる
回復量 小:1%(※1) 大:3%(※2)



マニー お金が手に入る
金額 小:1マニー 中:5マニー 大:10マニー



プライズボックス アイテムが手に入る
中身ごとに色や大きさが異なる(写真は一例)。ほかのプライズとちがって、別のマップへ移動するまで消えない。また、このプライズは、出現するかどうかが一定の確率で決まる

※1……フォーム、サモンゲージは0.2秒分　※2……フォーム、サモンゲージは0.6秒分

プライズを拾う方法

プライズを拾うには、落ちているプライズにパーティーメンバーが近寄るだけでいい。ただし、出現したあと15秒が過ぎたり、別のマップに移動したりすると、プライズは消えてしまうので、早めに拾い集めよう。

なお、『ドロー』やドローリングを装備しているキャラクターは、プライズを引き寄せられる距離が伸びる。具体的には、下図のように、『ドロー』などを装備している数が多いほど長くなるのだ。また、イベント中のバトルの場合、落ちているすべてのプライズを、バトル終了時に自動的に引き寄せて拾える。

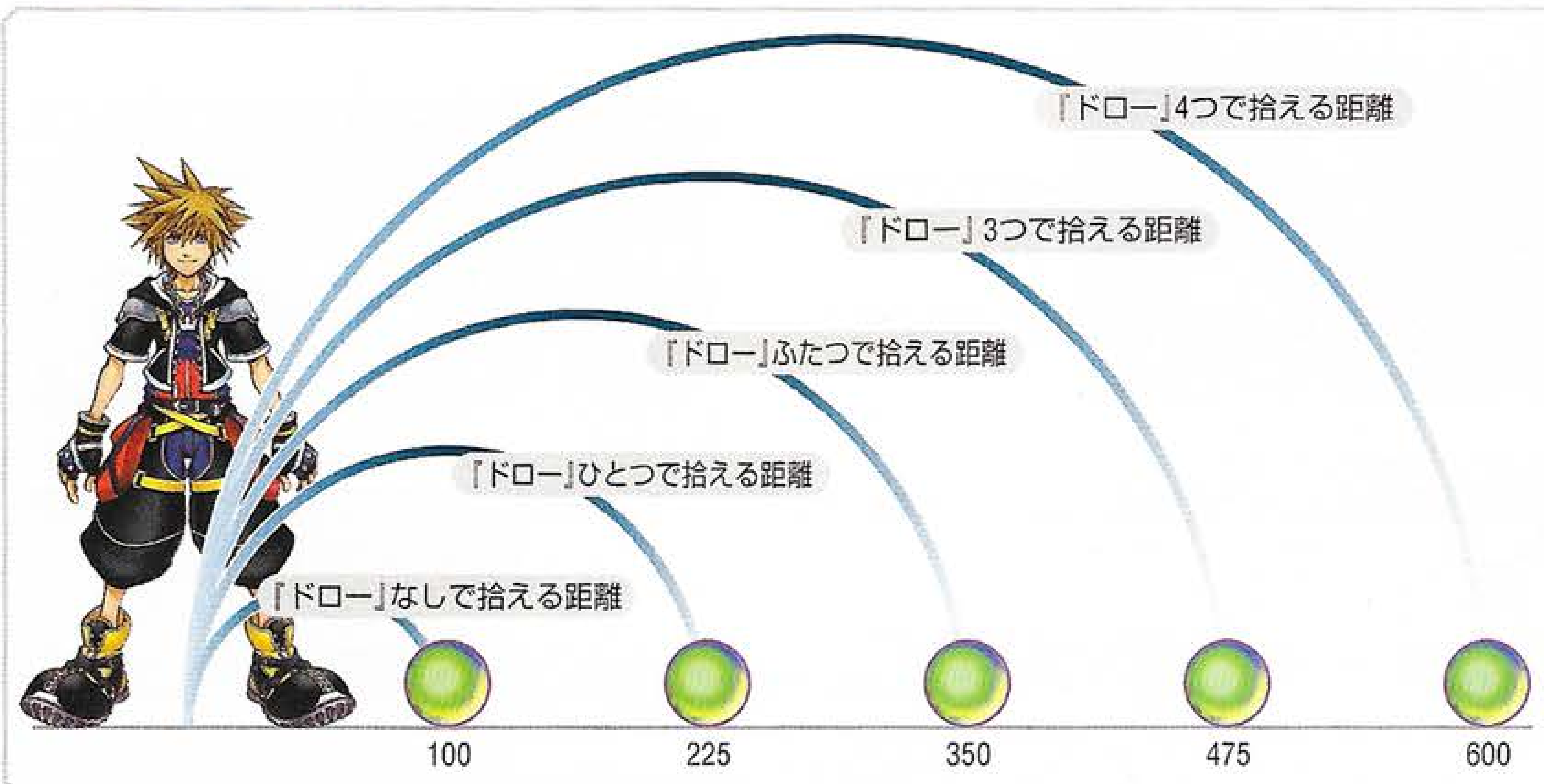


⬅ドライヴプライズとプライズボックスは、ソラ以外には拾えず、仲間が近寄っても何も起こらない。



➡『ドロー』をたくさん装備しておくと、プライズを拾い集めるのがかなりラクになる。

プライズを拾える距離



※距離の数字は、『ドロー』なしで拾える距離を100としたときのもの

COLUMN コラム 特殊なプライズ

ゲーム中の特定の場面では、左ページで紹介した5種類以外のプライズが出ることもある。たとえば、ミニゲーム『ストラグルバトル』(→P.449)で対戦相手に攻撃を当てたとき(または自分が攻撃を受けたとき)にバラまかれる青や赤のボールも、プライズの一種。こういったプライズは見た目も効果も場面ごとに異なっており、そのバトルのカギをにぎる重要な役割を持つ場合が多いのだ。

特殊なプライズが出る場面の例

- ◆ミニゲーム『ストラグルバトル』
- ◆ミニゲーム『フィルのトレーニング』
- ◆ザ・ランド・オブ・ドラゴンでの特定のバトル
- ◆スペース・パラノイドでの特定のバトル



⬅各ミニゲームに登場するプライズは、拾うとスコアが加算されるものがほとんど。



➡ミニゲーム以外で出る特殊なプライズは、そのバトル専用のゲージを増減させる。



アイテム

アイテムには、武器や防具のほかにも、合成素材やチャームといったさまざまな種類がある。各アイテムが持つ役割を理解して、冒険をスムーズに進めよう。

アイテムの種類

アイテムは、下の表のように8つのカテゴリに分類されている。各アイテムのカテゴリは、アイテム名の左側のアイコンで確認可能だ。なお、入手したアイテムは基本的に、右記の特徴を持つ「バックヤード」に保管される。

バックヤードの特徴

- ◆複数持っているアイテムは、アイテム名の右側に個数が表示される
- ◆アイテムごとに最大99個まで保管できる
- ◆自動的に並べかえが行なわれる



←キャンプメニューでアイテムを使うときは、「アイテム」→「バックヤード」の順に選択すればいい。



アイテムのカテゴリ

アイコン	カテゴリ名		種類数	装備	おもな用途	使用方法
	バトルアイテム		7種類	○	HPやMPを回復する	キャンプメニューで使う。装備しておくとバトル中にも使用可能
	キャンプアイテム		7種類	×	HPとMPの回復のほか、ドライヴゲージをためたり、ステータスを上げたりする	キャンプメニューで使う。装備できないため、バトル中には使えない
	武器	ソラ、ロクサス用	25種類	○	キャラクターの攻撃力、魔法力を上げる。大半のものは、特定のアビリティの効果も持つ	キャンプメニューで装備する。装備できるキャラクターはアイテムごとに固定されているほか、つねにいずれかを装備しておく必要がある
		ドナルド用	12種類			
		グーフィー用	12種類			
		その他	9種類			
	防具		31種類	○	キャラクターの防御力、耐性を上げる	キャンプメニューで装備する。ほとんどのキャラクターが装備可能
	アクセサリー		28種類	○	キャラクターの最大AP、攻撃力、魔法力を上げる。特定のアビリティと同様の効果を持つものもある	キャンプメニューで装備する。ほとんどのキャラクターが装備可能
	キーアイテム		25種類	×	特定のイベントなどで使ったり、合成のレシピとして使用したりする	必要な状況で自動的に使用される
	合成素材		50種類	×	合成の材料として使う。また、特定のものを一定数集めると、特典が得られる(→P.164)	合成屋またはモーグリショップでモーグリに渡す(→P.160)
	チャーム		4種類	×	特定の召喚キャラクターを呼び出せるようになる	持っているだけで効果を発揮する

※本書では、アイテム欄に入らないもの(ナビマップや裏アンセムレポートなど)はアイテムとしてあつかっていない

アイテムの装備

下記の4つのカテゴリに属するアイテムは、キャラクターが装備できる。あらかじめキャンプメニューで装備しておくと、それらをバトル中に使うことができるのだ。また、それぞれのカテゴリのアイテムを装備できる数は、右の表のようにキャラクターごとに決まっている。ソラ、ドナルド、グーフィーは、特定のバトルで勝利するたびに装備数が1ずつ増えていくが、そのくわしい条件については、P.43、69、72を参照のこと。

キャラクターが装備できるアイテム

- ◆武器
- ◆防具
- ◆アクセサリー
- ◆バトルアイテム

キャラクターごとの装備数

キャラクター	装備数			
	武器	防具	アクセサリー	バトルアイテム
ソラ	1(※1)	1→2→3	1→2→3	3→4→5→6
ドナルド	1	1→2	2→3	2→3
グーフィー	1	2→3	1→2	3→4→5
ロクサス	1(※2)	1	1	3
ムーラン(ピン)	1	1	1	3
ビースト	1	0	1	4
アーロン	1	1	0	2
ジャック・スパロウ	1	1	1	4
アラジン	1	2	0	5
ジャック	1	0	2	3
シンバ	1	0	2	3
トロン	1	1	1	2
リク	1	2	1	6

※1……特定のフォームを入手すると、さらにサブウェポンをひとつずつ装備できる
※2……アクセル(2回目)とのバトルでは、一時的に約束のお守りと過ぎ去りし思い出を同時に装備する

オートリロード

装備しているアイテムにオートリロードを設定すると、使用したあとバックヤードにある同じものを自動的に装備し直すことができる。よく使うアイテムに設定しておくと便利だが、バトル中は装備し直されないので注意。



⇐オートリロードを設定しているアイテムは、アイコンに「AT」と表示される。

オートリロードを設定する方法

- ◆カスタマイズ画面でカーソルを合わせて◎ボタンを押し、「リロードする」を選択する
- ◆カスタマイズ画面またはアイテムの装備画面でカーソルを合わせて△ボタンを押す

アイテムがオートリロードで装備し直される条件

下記の条件を両方満たす

- ◆バトル中ではない
- ◆同じアイテムがバックヤードに残っている

アルティマニアコラム ULTIMANIA COLUMN 【防具やアクセサリーの効果の重複】

防具やアクセサリーを複数装備すると、それらの効果は重複する。たとえば、防御力が2の防具と3の防具を一緒に装備すると、合計5の防御力が得られるというわけだ。

一方、防具を装備したときに得られる耐性は、効果が重複するものの、単純に数値が加算されるわけではない。たとえば、耐性が20%の防具をふたつ装備した場合、20%+20%=40%にはならず、36%になる。これは、耐性が20%とは「ダメージを80%にする」ということなので、受けるダメージが80%×80%=64%になるためだ。



⇐ファイア耐性が20%と25%のふたつの防具を装備すると、そのキャラクターのファイア耐性は40%になる。

効果が重複したときの計算方法

AP、攻撃力、魔法力、防御力の場合

足し算で算出

例 防御力が30のキャラクターが、防御力が2の防具と3の防具を装備

30+2+3
=35

耐性の場合

掛け算で算出

例 耐性が20%の防具をふたつ装備

100%−80%×80%
=100%−64%
=36%

アイテムリスト

ITEM LIST

リストの見かた



❶ **カテゴリ**……アイテムが属するカテゴリ。
❷ **外見**……キャンプメニューなどに表示されるアイテムの外見。
❸ **名前**……アイテムの名前。
❹ **プライズボックス**……そのアイテムが入ったプライズボックスの外見。敵が落とすアイテムにのみ掲載している。
❺ **効果**……使用したときの効果。
❻ **買値／売値**……ショップで売買するときの価格(単位はマニー)。「——」は、買ったり売ったりできないことを表す。
❼ **入手方法**……アイテムの入手方法。アイコンの意味は以下のとおり。
- 店…そのアイテムを買えるショップ。特定の条件(→P.157)を満たしたあとにのみ販売されるアイテムについても記載している
- 宝…そのアイテムが入った宝箱が置かれているワールドとマップ名
- 敵…そのアイテムを落とす敵。[ ]内の数値は、その敵が落とす基本的な確率を表す
- 合成…そのアイテムを合成で作り出すときの必要素材。[ ]内の数値は、基本的な必要個数を表す
- 他…上記以外の入手方法

❽ **装備キャラクター**……装備できるキャラクター。
❾ **攻撃力**……装備したときの攻撃力の上昇量。
❿ **魔法力**……装備したときの魔法力の上昇量。
⓫ **アビリティ**……装備したときに効果が得られるアビリティ。
⓬ **防御力**……装備したときの防御力の上昇量。
⓭ **耐性**……装備したときに得られる耐性。
⓮ **AP**……装備したときの最大APの上昇量。
⓯ **特殊効果**……装備したときに得られる特殊な効果。
⓰ **解説**……用途や特徴についての解説。
⓱ **ランク**……合成素材のランク(→P.162)。

バトルアイテム

名前 (BATTLE ITEM)	効果	買値	売値
ポーション	パーティーメンバーひとりのHPを「対象の最大HPの40%」回復する	40	10
	入手方法 店アイテム屋、モーグリショップ(すべて) 宝各地 敵ダスク(ロクサス編)[10%]、不死の海賊A[10%] 他キャラクターの初期装備(ドナルド、グーフィー、ムーラン(ピン)、ビースト、アーロン、ジャック・スパロウ、アラジン、ジャック、シンバ、トロン、リク)		
ハイポーション	パーティーメンバーひとりのHPを「対象の最大HPの60%」回復する	100	25
	入手方法 店アイテム屋、モーグリショップ(スペース・パラノイド、存在しなかった世界) 宝各地 敵ラージボディ[10%]、ホットロッド[10%]、アサルトライダー[10%]、アサシン(ロクサス編)[5%]、不死の海賊C[5%]		
エーテル	パーティーメンバーひとりのMPを全回復する(対象がMPチャージ中の場合は、MPチャージゲージを「(対象の最大MP+2)×0.2」秒分減らす)	120	30
	入手方法 店アイテム屋、モーグリショップ(すべて) 宝各地 敵ファットバンディット[10%]、グレイブヤード[10%]、トイソルジャー[10%]、不死の海賊B[10%] 他キャラクターの初期装備(ドナルド、ムーラン(ピン)、アラジン、ジャック、シンバ、トロン、リク)		
エリクサー	パーティーメンバーひとりのHPとMPを全回復する(対象がMPチャージ中の場合でも、MPチャージを終了して瞬時に回復)	—	50
	入手方法 宝トワイライトタウン…1-14屋敷：ロビー、ホロウバスティオン…2-11結晶の狭間 敵ターミネーター[5%]、リビングボーン[5%] 合成ミスリルのしずく[3]＋力のしずく[1]＋うごめくしずく[1] 他コレクトリストの特典(素材を1種入手する)		
メガポーション	パーティーメンバー全員のHPを「対象の最大HPの40%」ずつ回復する	—	30
	入手方法 宝ビーストキャッスル…4-8抜け道、ポートロイヤル…8-9死の島：月明かりの間、ハロウィンタウン…10-2ギロチン広場、スペース・パラノイド…12-2キャニオン 敵モーニングスター[5%] 合成ミスリルのかけら[3]＋力のかけら[1]＋燃え上がるかけら[1]＋透きとおるかけら[1]		
メガエーテル	パーティーメンバー全員のMPを全回復する(対象がMPチャージ中の場合は、MPチャージゲージを「(対象の最大MP+2)×0.2」秒分減らす)	—	30
	入手方法 宝アグラバー…9-1アグラバー市街、プライド・ランド…11-4プライド・ロック 敵クリムゾンジャズ[5%] 合成ミスリルのかけら[3]＋力のかけら[1]＋燃え上がるかけら[1]＋透きとおるかけら[1]＋満たされるしずく[1]		
ラストエリクサー	パーティーメンバー全員のHPとMPを全回復する(対象がMPチャージ中の場合でも、MPチャージを終了して瞬時に回復)	—	100
	入手方法 合成ミスリルのしずく[3]＋力のしずく[1]＋うごめくしずく[1]＋満たされる魔石[1] 他コレクトリストの特典(素材を15種入手する)		

キャンプアイテム

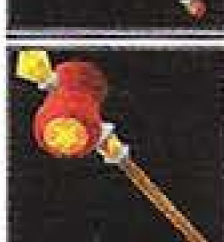
名前 (CAMP ITEM)	効果	買値	売値
テント	パーティーメンバー全員のHPとMPを全回復する(対象がMPチャージ中の場合でも、MPチャージを終了して瞬時に回復)	100	25
	入手方法 店アイテム屋、モーグリショップ(すべて) 宝各地		
ドライヴリカバー	ソラのドライヴゲージを1ためる	—	20
	入手方法 宝ホロウバスティオン…2-2住宅街、ビーストキャッスル…4-5西のホール、タイムレス・リバー…7-1礎の丘、アグラバー…9-1アグラバー市街、9-6魔法の洞窟：入口、スペース・パラノイド…12-2キャニオン 合成ミスリルのかけら[3]＋うごめくかけら[3]＋凍てつくかけら[1]＋とどろくかけら[1]		
ハイドライヴリカバー	ソラのドライヴゲージを3ためる	—	30
	入手方法 宝ポートロイヤル…8-14船の墓場：がれきの道 合成ミスリルのかけら[3]＋うごめくかけら[3]＋凍てつくかけら[1]＋とどろくかけら[1]＋満たされるかけら[1] 他コレクトリストの特典(素材を10種入手する)		

CAMP ITEM 名前	効果	買値	売値
 パワーアップ	パーティーメンバーひとりの攻撃力を1上げる	—	10
	入手方法 宝オリンポスコロシアム…5-1 冥界入口 合成ミスリルの結晶[1]＋燃え上がる結晶[3]＋とどろく結晶[3]＋透きとおる結晶[3]＋満たされる結晶[1] 他コレクトリストの特典(素材を35種入手する、みなぎる素材を全種入手する)		
 マジックアップ	パーティーメンバーひとりの魔法力を1上げる	—	10
	入手方法 宝100エーカーの森…13-5「カンガの家」のおはなし 合成ミスリルの魔石[1]＋力の結晶[3]＋うごめく結晶[3]＋凍てつく結晶[3]＋満たされる結晶[1] 他コレクトリストの特典(素材を40種入手する、満たされる素材を全種入手する)		
 ガードアップ	パーティーメンバーひとりの防御力を1上げる	—	10
	入手方法 宝100エーカーの森…13-3「ピグレットの家」のおはなし 合成ミスリルの結晶[1]＋燃え上がる結晶[3]＋とどろく結晶[3]＋透きとおる結晶[3] 他コレクトリストの特典(素材を30種入手する、うるおいの素材を全種入手する)		
 APアップ	パーティーメンバーひとりの最大APを1上げる	—	10
	入手方法 宝各地(→P.156) 合成ミスリルの魔石[1]＋力の結晶[3]＋うごめく結晶[3]＋凍てつく結晶[3] 他コレクトリストの特典(素材を25種入手する、ミスリルの素材を全種入手する)、ザ・ランド・オブ・ドラゴンのエピソード1で任務「敵を捜索」を達成する		

武器

WEAPON 名前	装備キャラクター	攻撃力	魔法力	アビリティ	買値	売値
 キングダムチェーン	ソラ、ロクサス	3	1	ディフェンダー	—	—
	入手方法 他トワイライトタウンのロクサス編で特定の時期にロクサスが自動的に装備、キャラクターの初期装備(ソラ)					
 約束のお守り	ソラ、ロクサス	3	3	フォームブースト	—	—
	入手方法 他トワイライトタウンのロクサス編で特定の時期にロクサスが自動的に装備、トワイライトタウンのエピソード1をクリアする					
 過ぎ去りし思い出	ソラ、ロクサス	6	2	ドライヴブースト	—	—
	入手方法 他トワイライトタウンのロクサス編で特定の時期にロクサスが自動的に装備、存在しなかった世界のエピソード1で15-10虚ろなる旋律の空間(上層)を訪れる					
 スターシーカー	ソラ	3	1	エアコンボプラス	—	—
	入手方法 他トワイライトタウンのエピソード0で1-30塔：ドレスルームを訪れて妖精たちに新しい服を用意してもらう					
 ヒドゥンドラゴン	ソラ	2	2	ダメージアスピル	—	—
	入手方法 他ザ・ランド・オブ・ドラゴンのエピソード1をクリアする					
 ヒーローズクレスト	ソラ	4	0	エアコンボアップ	—	—
	入手方法 他オリンポスコロシアムのエピソード1をクリアする					
 モノクローム	ソラ	3	2	アイテムアップ	—	—
	入手方法 他タイムレス・リバーのエピソード1をクリアする					
 フォローザウィンド	ソラ	3	1	ドロー	—	—
	入手方法 他ポートロイヤルのエピソード1をクリアする					
 サークルオブライフ	ソラ	4	1	MPヘイスト	—	—
	入手方法 他プライド・ランドのエピソード1で11-9オアシスを訪れてシンバを励ます					
 フォトンデバッガー	ソラ	3	2	サンダーアップ	—	—
	入手方法 他スペース・パラノイドのエピソード1をクリアする					

WEAPON

	名前	装備キャラクター	攻撃力	魔法力	アビリティ	買値	売値	入手方法
	ガルウィング	ソラ	3	0	EXPチャンス	―	―	宝ホロウバスティオン…2-6 城通用口(ユウナたちと話したあとに出現／→P.319)
	ランブリングローズ	ソラ	5	0	フィニッシュプラス	―	―	他ビーストキャッスルのエピソード2で4-10 ビーストの部屋を訪れてビーストを説得する
	ガーディアンソウル	ソラ	5	1	リアクションアップ	―	―	他オリンポスコロシアムのエピソード2をクリアする
	ウィッシーズランプ	ソラ	4	3	プライズアップ	―	―	他アグラバーのエピソード2をクリアする
	ホーリーパンプキン	ソラ	6	1	コンボアップ	―	―	他ハロウィンタウンのエピソード2をクリアする
	スウィートメモリー	ソラ	0	0	ラックアップ	―	―	他100エーカーの森のエピソード4をクリアする
	ワンダーオブアビス	ソラ	3	3	ブリザドアップ	―	―	他アトランティカのエピソード4をクリアする
	スリーピングライオン	ソラ	5	3	コンボプラス	―	―	他ホロウバスティオンのエピソード3で2-8 アンセムの研究室を訪れる
	ボンドオブフレイム	ソラ	4	4	ファイアアップ	―	―	他トワイライトタウンのエピソード2で1-32 狭間の空間を訪れてノーバディを倒す
	フェイタルクレスト	ソラ	3	5	チャージバーサク	―	―	他ミニゲーム『冥界闘技場：運命の女神カップ』で優勝する
	フェンリル	ソラ	7	1	コンボマイナス	―	―	他ホロウバスティオンでセフィロスを倒して2-1 商店街にいるクラウドと話したあと2-13 闇の淵でセフィロスに話しかける(→P.684)
	アルテマウェポン	ソラ	6	4	MPヘイスガ	―	―	合成オリハルコン[13(※1)]+オリハル[1]+ミスリルの結晶[1]+はざまの結晶[1]+たそがれの結晶[1]+満たされる結晶[7]
	まどうしの杖	ドナルド	1	1	―	―	―	他キャラクターの初期装備(ドナルド)
	ハンマーメイス	ドナルド	2	1	―	100	50	店武器屋、モーグリショップ(オリンポスコロシアム、ポートロイヤル、プライド・ランド)
	ビクトリーベル	ドナルド	3	2	―	400	200	店武器屋、モーグリショップ(ポートロイヤル)
	コメットメイス	ドナルド	2	2	―	200	100	店武器屋、モーグリショップ(オリンポスコロシアム)

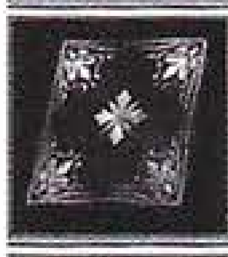
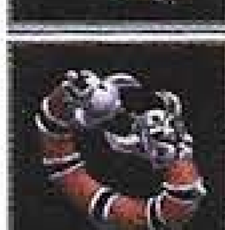
※1……オリハルコンは最大7個しか入手できないため、みなぎる結晶(→P.162)を使用して必要個数を減らしたときのみ合成可能

WEAPON

名前	装備キャラクター	攻撃力	魔法力	アビリティ	買値	売値	入手方法
ロードブルーム	ドナルド	3	3	—	600	300	店武器屋、モーグリショップ(プライド・ランド)
ワイズワンド	ドナルド	4	5	—	2000	1000	店武器屋、モーグリショップ(存在しなかった世界)
メテオスタッフ	ドナルド	4	3	ラックアップ	—	—	宝ポートロイヤル…8-15 船の墓場：がれきの砦
ライジングドラゴン	ドナルド	4	4	アイテムアップ	—	—	他ミニゲーム『冥界闘技場：タイタンカップ』で優勝する
シャーマンズレリック	ドナルド	4	5	ダメージアスピル	—	10	敵シャーマン[1%]
ノーバディランス	ドナルド	5	5	ディフェンダー	—	10	敵ドラグーン[1%]
セイヴザクイーン	ドナルド	5	6	ハイパーヒーリング	—	10	合成オリハル[1]＋はざまの結晶[3]＋はざまの魔石[5]＋はざまのしずく[7]＋はざまのかけら[9]
セイヴザクイーン＋	ドナルド	5	6	MPヘイスガ	—	10	合成オリハル[1]＋はざまの結晶[3]＋はざまの魔石[5]＋はざまのしずく[7]＋はざまのかけら[9]＋満たされる結晶[1]
騎士の盾	グーフィー	1	0	—	—	—	他キャラクターの初期装備(グーフィー)
アダマンバンパー	グーフィー	2	0	—	100	50	店武器屋、モーグリショップ(オリンポスコロシアム、ポートロイヤル、プライド・ランド)
チェーンギア	グーフィー	3	0	—	400	200	店武器屋、モーグリショップ(ポートロイヤル)
シューティングスター	グーフィー	3	0	—	200	100	店武器屋、モーグリショップ(オリンポスコロシアム)
クムロニンブス	グーフィー	4	0	—	600	300	店武器屋、モーグリショップ(プライド・ランド)
ナイトディフェンダー	グーフィー	7	0	—	2000	1000	店武器屋、モーグリショップ(存在しなかった世界)
オーガシールド	グーフィー	5	0	ディフェンダー	—	—	宝ザ・ランド・オブ・ドラゴン…3-12 玉座の間
源氏の盾	グーフィー	6	0	ラックアップ	—	—	他ミニゲーム『冥界闘技場：ケルベロスカップ』で優勝する

WEAPON 名前	装備キャラクター	攻撃力	魔法力	アビリティ	買値	売値
アカシックレコード	グーフィー	7	0	MPヘイスト	―	10
	入手方法 敵ブックマスター[1%]					
ノーバディガード	グーフィー	8	0	ハイパーヒーリング	―	10
	入手方法 敵ギャンブラー[1%]					
セイヴザキング	グーフィー	9	0	アイテムアップ	―	10
	入手方法 合成オリハル[1]+たそがれの結晶[3]+たそがれの魔石[5]+たそがれのしずく[7]+たそがれのかけら[9]					
セイヴザキング+	グーフィー	9	0	ダメージアスピル	―	10
	入手方法 合成オリハル[1]+たそがれの結晶[3]+たそがれの魔石[5]+たそがれのしずく[7]+たそがれのかけら[9]+満たされる結晶[1]					
ストラグルソード	ソラ、ロクサス	3	0	―	―	―
	入手方法 他トワイライトタウンのロクサス編の1日目にサイファーとのバトルの直前に右側の武器を選ぶ、ミニゲーム『ストラグルバトル』でソラが自動的に装備					
ストラグルワンド	ロクサス	3	0	―	―	―
	入手方法 他トワイライトタウンのロクサス編の1日目にサイファーとのバトルの直前に左側の武器を選ぶ					
ストラグルパドル	ロクサス	3	0	―	―	―
	入手方法 他トワイライトタウンのロクサス編の1日目にサイファーとのバトルの直前に中央の武器を選ぶ					
へいしのけん	ムーラン(ピン)	3	0	―	―	―
	入手方法 他キャラクターの初期装備(ムーラン(ピン))					
ビーストクロウ	ビースト	3	0	―	―	―
	入手方法 他キャラクターの初期装備(ビースト)					
いくさだち	アーロン	3	0	―	―	―
	入手方法 他キャラクターの初期装備(アーロン)					
パイレーツソード	ジャック・スパロウ	3	0	―	―	―
	入手方法 他キャラクターの初期装備(ジャック・スパロウ)					
シミター	アラジン	3	0	―	―	―
	入手方法 他キャラクターの初期装備(アラジン)					
ボーンフィスト	ジャック	3	0	―	―	―
	入手方法 他キャラクターの初期装備(ジャック)					
プラウドクロー	シンバ	3	0	―	―	―
	入手方法 他キャラクターの初期装備(シンバ)					
ディスク	トロン	3	0	―	―	―
	入手方法 他キャラクターの初期装備(トロン)					
ウェイトゥザドーン	リク	3	0	―	―	―
	入手方法 他キャラクターの初期装備(リク)					

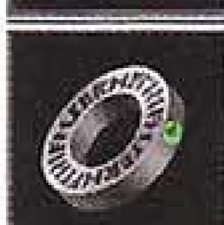
防具

	名前	防御力	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	買値	売値	入手方法
	エルフィンバンダナ	1	—	—	—	—	100	50	店 防具屋、モーグリショップ(ザ・ランド・オブ・ドラゴン、ディズニーキャッスル) 宝 トワイライトタウン…1-15 屋敷:ダイニング(ロクサス編)
	ディバインバンダナ	2	—	—	—	—	200	100	店 防具屋、モーグリショップ(ディズニーキャッスル、アグラバー)
	プロテスベルト	3	—	—	—	—	—	10	他 ミニゲーム『冥界闘技場:タイタンカップ』で優勝する
	ガイアベルト	3	—	—	20%	20%	—	10	宝 スペース・パラノイド…12-5 入出力タワー:通信室
	パワーバンド	4	—	—	—	—	—	10	合成 ミスリルのしずく[5]+力のしずく[1]+うごめくしずく[1]+透きとおるしずく[1]
	バスターバンド	5	—	—	—	—	—	10	合成 ミスリルのしずく[5]+力のしずく[1]+うごめくしずく[1]+透きとおるしずく[1]+満たされるしずく[1]
	コズミックベルト	6	—	—	—	—	—	—	宝 存在しなかった世界…15-7 黄昏から望む場所
	ファイアバングル	1	20%	—	—	—	150	75	店 防具屋、モーグリショップ(ザ・ランド・オブ・ドラゴン)
	ファイラバングル	2	20%	—	—	—	300	150	店 防具屋、モーグリショップ(アグラバー)
	ファイガバングル	3	20%	—	—	—	—	10	合成 ミスリルのかけら[5]+燃え上がるしずく[1]+燃え上がるかけら[1]
	ファイガンバングル	3	25%	—	—	—	—	10	合成 ミスリルのかけら[5]+燃え上がるしずく[1]+燃え上がるかけら[1]+満たされるかけら[1]
	ブリザドブレス	1	—	20%	—	—	150	75	店 防具屋、モーグリショップ(ザ・ランド・オブ・ドラゴン)
	ブリザラブレス	2	—	20%	—	—	300	150	店 防具屋、モーグリショップ(アグラバー)
	ブリザガブレス	3	—	20%	—	—	—	10	合成 ミスリルのかけら[5]+凍てつくしずく[1]+凍てつくかけら[1]
	ブリザガンブレス	3	—	25%	—	—	—	10	合成 ミスリルのかけら[5]+凍てつくしずく[1]+凍てつくかけら[1]+満たされるかけら[1]

ARMOR 名前	防御力	耐性				買値	売値	入手方法
 サンダーレット	1	ファイア ▸ ―	ブリザド ▸ ―	サンダー ▸ 20%	ダーク ▸ ―	150	75	店防具屋、モーグリショップ(ザ・ランド・オブ・ドラゴン)
 サンダラレット	2	ファイア ▸ ―	ブリザド ▸ ―	サンダー ▸ 20%	ダーク ▸ ―	300	150	店防具屋、モーグリショップ(アグラバー)
 サンダガレット	3	ファイア ▸ ―	ブリザド ▸ ―	サンダー ▸ 20%	ダーク ▸ ―	―	10	合成ミスリルのかけら[5]＋とどろくしずく[1]＋とどろくかけら[1]
 サンダガンレット	3	ファイア ▸ ―	ブリザド ▸ ―	サンダー ▸ 25%	ダーク ▸ ―	―	10	合成ミスリルのかけら[5]＋とどろくしずく[1]＋とどろくかけら[1]＋満たされるかけら[1]
 シャドウアンクル	1	ファイア ▸ ―	ブリザド ▸ ―	サンダー ▸ ―	ダーク ▸ 20%	150	75	店防具屋
 ダークカラーアンクル	2	ファイア ▸ ―	ブリザド ▸ ―	サンダー ▸ ―	ダーク ▸ 20%	300	150	店防具屋、モーグリショップ(ディズニーキャッスル)
 ミッドナイトアンクル	3	ファイア ▸ ―	ブリザド ▸ ―	サンダー ▸ ―	ダーク ▸ 20%	―	10	合成ミスリルのかけら[5]＋透きとおるしずく[1]＋透きとおるかけら[1]
 カオスアンクル	3	ファイア ▸ ―	ブリザド ▸ ―	サンダー ▸ ―	ダーク ▸ 25%	―	10	合成ミスリルのかけら[5]＋透きとおるしずく[1]＋透きとおるかけら[1]＋満たされるかけら[1]
 チャンピオンベルト	0	ファイア ▸ 20%	ブリザド ▸ 20%	サンダー ▸ 20%	ダーク ▸ ―	―	―	他トワイライトタウンのロクサス編の4日目にミニゲーム『ストラグルバトル』に参加して優勝したあとセッツァーと戦って勝つ
 アーバスチェーン	1	ファイア ▸ 20%	ブリザド ▸ 20%	サンダー ▸ 20%	ダーク ▸ ―	250	125	店防具屋、モーグリショップ(ザ・ランド・オブ・ドラゴン)
 イージスチェーン	2	ファイア ▸ 20%	ブリザド ▸ 20%	サンダー ▸ 20%	ダーク ▸ ―	500	250	店防具屋、モーグリショップ(アグラバー、スペース・パラノイド)
 アクリシオス	3	ファイア ▸ 20%	ブリザド ▸ 20%	サンダー ▸ 20%	ダーク ▸ ―	―	10	合成ミスリルのしずく[5]＋燃え上がるしずく[1]＋凍てつくしずく[1]＋とどろくしずく[1]
 アクリシオス＋	3	ファイア ▸ 25%	ブリザド ▸ 25%	サンダー ▸ 25%	ダーク ▸ ―	―	10	合成ミスリルのしずく[5]＋燃え上がるしずく[1]＋凍てつくしずく[1]＋とどろくしずく[1]＋満たされるしずく[1]
 コズミックチェーン	3	ファイア ▸ 30%	ブリザド ▸ 30%	サンダー ▸ 30%	ダーク ▸ ―	―	―	宝ホロウバスティオン…2-14ハートレス製造施設
 プチリボン	4	すべて(物理、タイプなしを含む) ▸ 10%				―	10	合成ミスリルの結晶[3]＋オリハルコン[1]＋はざまのしずく[1]＋はざまのかけら[1]
 リボン	4	すべて(物理、タイプなしを含む) ▸ 20%				―	10	合成ミスリルの結晶[3]＋オリハルコン[1]＋はざまのしずく[1]＋はざまのかけら[1]＋満たされる魔石[1]

アクセサリー

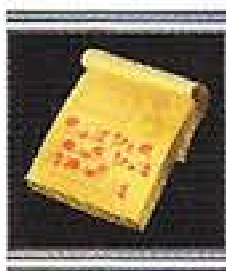
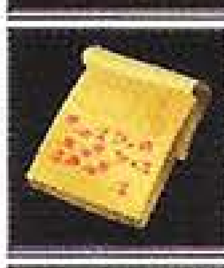
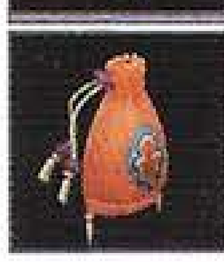
ACCESSORY

	名前	AP	攻撃力	魔法力	特殊効果	買値	売値	入手方法
	アビリティリング	1	0	0	—	80	40	店アクセサリー屋、モーグリショップ(ビーストキャッスル、タイムレス・リバー、ハロウィンタウン) 宝トワイライトタウン…1-11 サンセット住宅街(ロクサス編)
	エンジニアリング	2	0	0	—	160	80	店アクセサリー屋、モーグリショップ(タイムレス・リバー、ハロウィンタウン)
	テクニカルリング	3	0	0	—	240	120	店アクセサリー屋、モーグリショップ(ハロウィンタウン)
	スキルリング	4	0	0	—	—	10	宝アグラバー…9-5 城壁の外
	スキルフルリング	5	0	0	—	—	10	他ミニゲーム『冥界闘技場：ケルベロスカップ』で優勝する
	エキスパートリング	6	0	0	—	—	10	合成ミスリルの結晶[3]+うごめく結晶[1]+うごめく魔石[1]+うごめくしずく[1]+うごめくかけら[1]
	マスターリング	7	0	0	—	—	10	合成ミスリルの結晶[3]+うごめく結晶[1]+うごめく魔石[1]+うごめくしずく[1]+うごめくかけら[1]+満たされる魔石[1]
	コズミックリング	8	0	0	—	—	—	宝100エーカーの森…13-7「星空の丘」のおはなし
	サードニクスリング	1	1	0	—	160	80	店アクセサリー屋、モーグリショップ(ビーストキャッスル)
	トルマリンリング	2	1	0	—	320	160	店アクセサリー屋、モーグリショップ(タイムレス・リバー)
	アクアマリンリング	3	1	0	—	480	240	店アクセサリー屋、モーグリショップ(ハロウィンタウン、スペース・パラノイド)
	ガーネットリング	4	1	0	—	—	10	合成ミスリルのしずく[3]+力のしずく[1]+力のかけら[1]+うごめくかけら[1]
	ダイヤモンドリング	5	1	0	—	—	10	合成ミスリルのしずく[3]+力のしずく[1]+力のかけら[1]+うごめくかけら[1]+満たされるかけら[1]
	シルバーリング	1	0	1	—	160	80	店アクセサリー屋、モーグリショップ(ビーストキャッスル)
	ゴールドリング	2	0	1	—	320	160	店アクセサリー屋、モーグリショップ(タイムレス・リバー)

ACCESSORY

名前	AP	攻撃力	魔法力	特殊効果	買値	売値	入手方法
プラチナリング	3	0	1	—	480	240	店アクセサリー屋、モーグリショップ(ハロウィンタウン、スペース・パラノイド)
ミスリルリング	4	0	1	—	—	10	合成ミスリルのしずく[3]+力のしずく[1]+うごめくしずく[1]+うごめくかけら[1]
オリハルコンリング	5	0	1	—	—	10	合成ミスリルのしずく[3]+力のしずく[1]+うごめくしずく[1]+うごめくかけら[1]+満たされるかけら[1]
ソルジャーピアス	4	2	0	—	—	10	合成ミスリルの魔石[3]+うごめく魔石[1]+凍てつく魔石[1]+透きとおる魔石[1]
フェンサーピアス	5	2	1	—	—	10	合成ミスリルの魔石[3]+うごめく魔石[1]+凍てつく魔石[1]+透きとおる魔石[1]+満たされるしずく[1]
マジシャンピアス	4	0	2	—	—	10	合成ミスリルの魔石[3]+力の魔石[1]+燃え上がる魔石[1]+とどろく魔石[1]
スレイヤーピアス	5	1	2	—	—	10	合成ミスリルの魔石[3]+力の魔石[1]+燃え上がる魔石[1]+とどろく魔石[1]+満たされるしずく[1]
メダル	0	1	0	—	—	—	他トワイライトタウンのロクサス編の4日目にミニゲーム『ストラグルバトル』に参加して優勝したあとセッツァーと戦って負ける
ムーンアミュレット	3	2	2	—	—	10	合成オリハル[3]+ミスリルの結晶[1]+たそがれのしずく[1]+たそがれのかけら[1]
スターチャーム	5	2	2	—	—	10	合成オリハル[3]+ミスリルの結晶[1]+たそがれのしずく[1]+たそがれのかけら[1]+満たされる魔石[1]
コズミックアーツ	7	2	2	—	—	—	宝スペース・パラノイド…12-8 システム中枢外部
ドローリング	0	0	0	プライズを引き寄せる範囲が広がる(アビリティ『ドロー』と同じ)	—	—	宝100エーカーの森…13-4「ラビットの家」のおはなし
ラッキーリング	0	0	0	プライズボックスの出現確率が1.3倍になる(アビリティ『ラックアップ』と同じ)	—	—	他ミニゲーム『冥界闘技場：ペイン&パニックカップ』で優勝する

キーアイテム

KEY ITEM 名前	解説	買値	売値
 ちぎれたページ	100エーカーの森のエピソードを追加するために必要なページ 入手方法 宝ホロウバスティオン…2-11 結晶の狭間、ザ・ランド・オブ・ドラゴン…3-12 玉座の間、ディズニーキャッスル…6-4 書斎、アグラバー…9-12 廃墟の一室、プライド・ランド…11-9 オアシス	—	—
 メガレシピ	メガポーションのレシピ 入手方法 宝ビーストキャッスル…4-10 ビーストの部屋	—	—
 スターレシピ	エリクサーのレシピ 入手方法 宝ディズニーキャッスル…6-2 中庭	—	—
 リカバーレシピ	ドライヴリカバーのレシピ 入手方法 宝ザ・ランド・オブ・ドラゴン…3-4 山道	—	—
 スキルレシピ	APアップのレシピ 入手方法 宝ホロウバスティオン…2-8 アンセムの研究室	—	—
 ガードレシピ	ガードアップのレシピ 入手方法 宝100エーカーの森…13-6「おばけ洞窟」のおはなし	—	—
 スタイルレシピ	プチリボンのレシピ 入手方法 宝100エーカーの森…13-7「星空の丘」のおはなし	—	—
 ムーンレシピ	ムーンアミュレットのレシピ 入手方法 宝ホロウバスティオン…2-5b 建設中通路(崩壊後)	—	—
 クイーンレシピ	セイヴザクイーンのレシピ 入手方法 宝ザ・ランド・オブ・ドラゴン…3-12 玉座の間	—	—
 キングレシピ	セイヴザキングのレシピ 入手方法 宝ポートロイヤル…8-14 船の墓場：がれきの道	—	—
 アルテマレシピ	アルテマウェポンのレシピ 入手方法 宝トワイライトタウン…1-20 屋敷：地下廊下	—	—
 マニーポーチ	5000マニーが入ったオレンジ色の袋 入手方法 他トワイライトタウンのロクサス編の2日目に 1-8 駅前広場を訪れてアルバイトを終了する(またはアルバイトで所持金を2000マニー以上にする)、トワイライトタウンのエピソード0で 1-8 駅前広場を訪れる	—	—
 クリスタルボール	ストラグルトロフィーにはめこまれていた青いクリスタル 入手方法 他トワイライトタウンのエピソード0で 1-8 駅前広場を訪れる	—	—
 ストラグルトロフィー	ストラグルバトルで優勝した証。「フォー・クリスタルズ・トロフィー」とも呼ばれる 入手方法 他トワイライトタウンのロクサス編の4日目にミニゲーム『ストラグルバトル』に参加して優勝する	—	—

KEY ITEM 名前	解説	買値	売値
サイファーのトロフィー	サイファーが持っていたストラグルトロフィー	—	—
	入手方法 他トワイライトタウンのエピソード1で 1-2 空き地を訪れてノーバディを倒す		
ナミネのスケッチ	屋敷の地下に隠されたコンピュータールームへ入るための手掛かりとなるスケッチ	—	—
	入手方法 他トワイライトタウンのロクサス編の6日目に 1-16 屋敷：白い部屋を訪れる		
再建委員会の会員証	ホロウバスティオン再建委員会の特別会員である証	—	—
	入手方法 他ホロウバスティオンのエピソード1で 2-3 マーリンの家を訪れる		
オリンポス・ストーン	冥界の呪いを防ぐために必要となる、オリンポスの神々が持つ石	—	—
	入手方法 他オリンポスコロシアムのエピソード1でデミックス（1回目）を倒す		
アーロンの人形	アーロンの心を取りもどすために必要な、アーロンの過去が詰まった人形	—	—
	入手方法 他オリンポスコロシアムのエピソード2でハデスカップの準決勝を突破したあと 5-6 ハデスの間を訪れる		
呪われた金貨	呪われた882枚の金貨のうちの4枚	—	—
	入手方法 他ポートロイヤルのエピソード2で金貨を持つノーバディを倒して拾う		
プレゼント	何者かによって盗まれていた4個のプレゼント	—	—
	入手方法 他ハロウィンタウンのエピソード2でプレゼントを持つハートレスを倒して拾う		
おとりのプレゼント	プレゼントを盗んだ犯人をおびき寄せるために作った、おとり用のプレゼント	—	—
	入手方法 他ハロウィンタウンのエピソード2でミニゲーム『プレゼント作り』をクリアする		
アイス	闇の世界で拾った箱に入っていたアイス	—	—
	入手方法 他ホロウバスティオンのエピソード2をクリアする		
しゃしん	闇の世界で拾った箱に入っていた写真	—	—
	入手方法 他ホロウバスティオンのエピソード2をクリアする		
ハデスカップトロフィー	裏ハデスカップで優勝した証。冥界入口の台座に飾られる	—	—
	入手方法 他ミニゲーム『裏闘技大会：裏ハデスカップ』で優勝する		

合成素材

MATERIAL 名前	解説	買値	売値
燃え上がるかけら	炎を秘めた魔石のかけら。メガポーション、メガエーテル、ファイガバングル、ファイガンバングルの合成に必要	100	—
		ランク C	
	入手方法 店合成屋、モーグリショップ（すべて） 敵ミニッツボム［6%］、ハンマーボディ［10%］		
燃え上がるしずく	炎を宿したしずく。ファイガバングル、ファイガンバングル、アクリシオス、アクリシオス＋の合成に必要	200	—
		ランク B	
	入手方法 店合成屋、モーグリショップ（すべて） 敵エイミングキャノン［6%］、トルネードステップ［8%］		
燃え上がる魔石	炎があふれる魔石。マジシャンピアス、スレイヤーピアスの合成に必要	400	—
		ランク A	
	入手方法 店合成屋、モーグリショップ（すべて） 敵フレアグローブ［4%］、ファットバンディット［12%］		

※合成素材をショップで買うには、特定のコレクションをクリアする必要がある（→P.164）

MATERIAL

名前	解説	買値	売値	ランク	入手方法
燃え上がる結晶	炎が結集した神秘の結晶。ガードアップ、パワーアップの合成に必要	――	――	S	敵クリムゾンジャズ[12%]、ラウドネス[6%]
凍てつくかけら	氷を秘めた魔石のかけら。ドライヴリカバー、ハイドライヴリカバー、ブリザガブレス、ブリザガンブレスの合成に必要	100	――	C	店合成屋、モーグリショップ(すべて) 敵フックバット[6%]、ランスソルジャー[10%]
凍てつくしずく	氷を宿したしずく。ブリザガブレス、ブリザガンブレス、アクリシオス、アクリシオス+の合成に必要	200	――	B	店合成屋、モーグリショップ(すべて) 敵エアロプレーン[8%]、ホットロッド[12%]
凍てつく魔石	氷があふれる魔石。ソルジャーピアス、フェンサーピアスの合成に必要	400	――	A	店合成屋、モーグリショップ(すべて) 敵フォーチュンテラー[10%]、アイスキューブ[4%]
凍てつく結晶	氷が結集した神秘の結晶。APアップ、マジックアップの合成に必要	――	――	S	敵リビングボーン[12%]
とどろくかけら	雷を秘めた魔石のかけら。ドライヴリカバー、ハイドライヴリカバー、サンダガレット、サンダガンレットの合成に必要	100	――	C	店合成屋、モーグリショップ(すべて) 敵ラビットスラスター[4%]、ボルトタワー[10%]
とどろくしずく	雷を宿したしずく。サンダガレット、サンダガンレット、アクリシオス、アクリシオス+の合成に必要	200	――	B	店合成屋、モーグリショップ(すべて) 敵エメラルドブルース[10%]、モールドリル[6%]
とどろく魔石	雷があふれる魔石。マジシャンピアス、スレイヤーピアスの合成に必要	400	――	A	店合成屋、モーグリショップ(すべて) 敵アーマーナイト[4%]、サーヴィランス[6%]
とどろく結晶	雷が結集した神秘の結晶。ガードアップ、パワーアップの合成に必要	――	――	S	敵イレイザー[8%]、ターミネーター[12%]
透きとおるかけら	きらめきを秘めた魔石のかけら。メガポーション、メガエーテル、ミッドナイトアンクル、カオスアンクルの合成に必要	100	――	C	店合成屋、モーグリショップ(すべて) 敵トリックゴースト[10%]、マッドドッグ[6%]
透きとおるしずく	きらめきを宿したしずく。ミッドナイトアンクル、カオスアンクル、パワーバンド、バスターバンドの合成に必要	200	――	B	店合成屋、モーグリショップ(すべて) 敵ワイトナイト[8%]、グレイブヤード[12%]、トイソルジャー[12%]
透きとおる魔石	きらめきがあふれる魔石。ソルジャーピアス、フェンサーピアスの合成に必要	400	――	A	店合成屋、モーグリショップ(すべて) 敵ブックマスター[10%]、マグナローダー[8%]
透きとおる結晶	きらめきが結集した神秘の結晶。ガードアップ、パワーアップの合成に必要	――	――	S	敵ネオシャドウ[8%]
力のかけら	力を秘めた魔石のかけら。メガポーション、メガエーテル、ガーネットリング、ダイヤモンドリングの合成に必要	100	――	C	店合成屋、モーグリショップ(すべて) 敵ラージボディ[12%]、クリーププラント[8%]
力のしずく	力を宿したしずく。エリクサー、ラストエリクサー、パワーバンド、バスターバンド、ガーネットリング、ダイヤモンドリング、ミスリルリング、オリハルコンリングの合成に必要	200	――	B	店合成屋、モーグリショップ(すべて) 敵シルバーロック[6%]、ルナバンディット[8%]

MATERIAL

名前	解説	買値	売値	ランク	入手方法
力の魔石	力があふれる魔石。マジシャンピアス、スレイヤーピアスの合成に必要	400	——	A	店合成屋、モーグリショップ(すべて) 敵シャーマン[10%]、エアリアルノッカー[8%]
力の結晶	力が結集した神秘の結晶。APアップ、マジックアップの合成に必要	——	——	S	敵モーニングスター[12%]
うごめくかけら	暗闇を秘めた魔石のかけら。ドライヴリカバー、ハイドライヴリカバー、ガーネットリング、ダイヤモンドリング、ミスリルリング、オリハルコンリング、エキスパートリング、マスターリングの合成に必要	100	——	C	店合成屋、モーグリショップ(すべて) 敵シャドウ[4%]、ソルジャー[8%]
うごめくしずく	暗闇を宿したしずく。エリクサー、ラストエリクサー、パワーバンド、バスターバンド、ミスリルリング、オリハルコンリング、エキスパートリング、マスターリングの合成に必要	200	——	B	店合成屋、モーグリショップ(すべて) 敵アサルトライダー[12%]、ナイトウォーカー[10%]
うごめく魔石	暗闇があふれる魔石。ソルジャーピアス、フェンサーピアス、エキスパートリング、マスターリングの合成に必要	400	——	A	店合成屋、モーグリショップ(すべて) 敵ソードスタチュー[10%]、アックススタチュー[10%]
うごめく結晶	暗闇が結集した神秘の結晶。APアップ、マジックアップ、エキスパートリング、マスターリングの合成に必要	——	——	S	敵エアパイレーツ[8%]
はざまのかけら	はざまの力を秘めた魔石のかけら。ミスリルのかけら、ミスリルのしずく、プチリボン、リボン、セイヴザクイーン、セイヴザクイーン+の合成に必要	200	——	C	店合成屋、モーグリショップ(すべて) 敵クリーパー[8%]、ドラグーン[12%]
はざまのしずく	はざまの力を宿したしずく。ミスリルのかけら、ミスリルのしずく、プチリボン、リボン、セイヴザクイーン、セイヴザクイーン+の合成に必要	400	——	B	店合成屋、モーグリショップ(すべて) 敵スナイパー[12%]
はざまの魔石	はざまの力があふれる魔石。ミスリルの魔石、ミスリルの結晶、セイヴザクイーン、セイヴザクイーン+の合成に必要	800	——	A	店合成屋、モーグリショップ(すべて) 敵サムライ[12%]
はざまの結晶	はざまの力が結集した神秘の結晶。ミスリルの魔石、ミスリルの結晶、セイヴザクイーン、セイヴザクイーン+、アルテマウェポンの合成に必要	——	——	S	敵バーサーカー[12%]
たそがれのかけら	たそがれを秘めた魔石のかけら。ミスリルのかけら、ミスリルのしずく、ムーンアミュレット、スターチャーム、セイヴザキング、セイヴザキング+の合成に必要	200	——	C	店合成屋、モーグリショップ(すべて) 敵ダスク[10%]、ギャンブラー[12%]
たそがれのしずく	たそがれを宿したしずく。ミスリルのかけら、ミスリルのしずく、ムーンアミュレット、スターチャーム、セイヴザキング、セイヴザキング+の合成に必要	400	——	B	店合成屋、モーグリショップ(すべて) 敵ダンサー[12%]
たそがれの魔石	たそがれがあふれる魔石。ミスリルの魔石、ミスリルの結晶、セイヴザキング、セイヴザキング+の合成に必要	800	——	A	店合成屋、モーグリショップ(すべて) 敵アサシン[12%]
たそがれの結晶	たそがれが結集した神秘の結晶。ミスリルの魔石、ミスリルの結晶、セイヴザキング、セイヴザキング+、アルテマウェポンの合成に必要	——	——	S	敵ソーサラー[12%]
ミスリルのかけら	ミスリル鉱石のかけら。さまざまなアイテムの合成に必要	——	——	C	宝各地 合成はざまのしずく[1]+はざまのかけら[3]+たそがれのしずく[1]+たそがれのかけら[3]

※合成素材をショップで買うには、特定のコレクションをクリアする必要がある(→P.164)

MATERIAL

名前	解説	買値	売値	ランク	入手方法
ミスリルのしずく	ミスリル鉱石で作られたしずく。さまざまなアイテムの合成に必要	—	—	B	宝各地　合成はざまのしずく[1]＋はざまのかけら[3]＋たそがれのしずく[1]＋たそがれのかけら[3]＋満たされるかけら[1]
ミスリルの魔石	ミスリル鉱石のもととなる魔石。さまざまなアイテムの合成に必要	—	—	A	宝各地　合成はざまの結晶[1]＋はざまの魔石[3]＋たそがれの結晶[1]＋たそがれの魔石[3]
ミスリルの結晶	ミスリル鉱石が結集した神秘の結晶。さまざまなアイテムの合成に必要	—	—	S	宝各地　合成はざまの結晶[1]＋はざまの魔石[3]＋たそがれの結晶[1]＋たそがれの魔石[3]＋満たされるしずく[1]
うるおいのかけら	強い活力を秘めた魔石のかけら。Cランクアイテムを合成するときに使うと、モーグリが得られるEXPが2倍になる	—	—	C	敵ソルジャー[4%]、マッドドッグ[3%]、フックバット[3%]、ミニッツボム[3%]、バルクベンダー[100%／→P.356]、クリーププラント[4%]
うるおいのしずく	強い活力を宿したしずく。Bランクアイテムを合成するときに使うと、モーグリが得られるEXPが2倍になる	—	—	B	敵シルバーロック[3%]、バルクベンダー[100%／→P.356]、エイミングキャノン[3%]、モールドリル[3%]、ルナバンディット[4%]、ワイトナイト[4%]、エアロプレーン[4%]、トルネードステップ[4%]
うるおいの魔石	強い活力があふれる魔石。Aランクアイテムを合成するときに使うと、モーグリが得られるEXPが2倍になる	—	—	A	敵バルクベンダー[100%／→P.356]、マグナローダー[4%]、エアリアルノッカー[4%]、サーヴィランス[3%]
うるおいの結晶	強い活力が結集した神秘の結晶。Sランクアイテムを合成するときに使うと、モーグリが得られるEXPが2倍になる	—	—	S	敵エアバイレーツ[4%]、バルクベンダー[100%／→P.356]、イレイザー[4%]、ラウドネス[3%]、ネオシャドウ[4%]
みなぎるかけら	闘気と力を秘めた魔石のかけら。Cランクアイテムを合成するときに使うと、必要素材の数が半分(小数点以下切り上げ)になる	—	—	C	敵ソードスタチュー[4%]、アックススタチュー[4%]、ナイトウォーカー[4%]、ボルトタワー[4%]
みなぎるしずく	闘気と力を宿したしずく。Bランクアイテムを合成するときに使うと、必要素材の数が半分(小数点以下切り上げ)になる	—	—	B	敵トリックゴースト[4%]、ハンマーボディ[4%]、ランスソルジャー[4%]
みなぎる魔石	闘気と力があふれる魔石。Aランクアイテムを合成するときに使うと、必要素材の数が半分(小数点以下切り上げ)になる	—	—	A	敵エメラルドブルース[4%]、フォーチュンテラー[4%]
みなぎる結晶	闘気と力が結集した神秘の結晶。Sランクアイテムを合成するときに使うと、必要素材の数が半分(小数点以下切り上げ)になる	—	—	S	敵ブックマスター[4%]、シャーマン[4%]
満たされるかけら	満ちたりた想いを秘めた魔石のかけら。さまざまなアイテムの合成に必要	—	—	C	宝アグラバー…9-10 魔法の洞窟：宝物庫　敵ラージボディ[4%]、ファットバンディット[4%]、グレイブヤード[4%]、トイソルジャー[4%]、ホットロッド[4%]、アサルトライダー[4%]、クリーパー[2%]　他コレクトリストの特典(総入手個数を50個以上にする、Cランクの素材を全種入手する)
満たされるしずく	満ちたりた想いを宿したしずく。さまざまなアイテムの合成に必要	—	—	B	宝プライド・ランド…11-8 ジャングル　敵クリムゾンジャズ[4%]、モーニングスター[4%]、ターミネーター[4%]、リビングボーン[4%]、ダスク[2%]　他コレクトリストの特典(総入手個数を100個以上にする、Bランクの素材を全種入手する)、ミニゲーム『冥界闘技場：ペイン&パニックカップ』で優勝する

MATERIAL 名前	解説	買値	売値
満たされる魔石	満ちたりた想いがあふれる魔石。さまざまなアイテムの合成に必要 ランク A	—	—
	入手方法 敵ドラグーン[4%]、スナイパー[4%]、ダンサー[4%]、ギャンブラー[4%] 他コレクトリストの特典(総入手個数を250個以上にする、はざまの素材を全種入手する、Aランクの素材を全種入手する)		
満たされる結晶	満ちたりた想いが結集した神秘の結晶。さまざまなアイテムの合成に必要 ランク S	—	—
	入手方法 敵アサシン[4%]、サムライ[4%]、バーサーカー[4%]、ソーサラー[4%] 他コレクトリストの特典(総入手個数を500個以上にする、たそがれの素材を全種入手する、Sランクの素材を全種入手する)		
オリハル	とても珍しい鉱石。プチリボン、リボン、ムーンアミュレット、スターチャーム、セイヴザクイーン、セイヴザクイーン+、セイヴザキング、セイヴザキング+、アルテマウェポンの合成に必要 ランク A	—	—
	入手方法 宝トワイライトタウン…1-12 トンネル、1-17b 屋敷:書庫(床消滅後)、1-31 地下連絡通路、ザ・ランド・オブ・ドラゴン…3-12 玉座の間、ポートロイヤル…8-15 船の墓場:がれきの砦、100エーカーの森…13-5「カンガの家」のおはなし、13-6「おばけ洞窟」のおはなし、存在しなかった世界…15-2 断片を紡ぐ道、15-5 虚無への誘い、15-9 虚空を辿る道、15-15 破壊と創造の回廊 敵バルクベンダー[8〜16%/→P.356] 他コレクトリストの特典(素材を45種入手する、総入手個数を1000個以上にする)		
オリハルコン	もっとも珍しく大事にされる鉱石。アルテマウェポンの合成に必要 ランク S	—	—
	入手方法 宝トワイライトタウン…1-11 サンセット住宅街、スペース・パラノイド…12-8 システム中枢外部、存在しなかった世界…15-4 絶望を望む断崖 他コレクトリストの特典(素材を全種入手する)、ミニゲーム『冥界闘技場:運命の女神カップ』で優勝する、100エーカーの森のエピソード5をクリアする、アトランティカのエピソード5をクリアする		

チャーム

CHARM 名前	解説	買値	売値
ベースボールチャーム	チキン・リトルを召喚できるようになる	—	—
	入手方法 他100エーカーの森のエピソード0で 13-2「プーの家」のおはなしを訪れてプーと最後まで話したあとホロウバスティオンへもどる		
ランプチャーム	ジーニーを召喚できるようになる	—	—
	入手方法 他アグラバーのエピソード1をクリアする		
ウクレレチャーム	スティッチを召喚できるようになる	—	—
	入手方法 宝ホロウバスティオン…2-8 アンセムの研究室(スペース・パラノイドのエピソード1でエナジー・コアを再起動したあとに出現)		
フェザーチャーム	ピーター・パンを召喚できるようになる	—	—
	入手方法 宝ポートロイヤル…8-13 船の墓場:船倉		



APアップの入った宝箱がある場所

アイテムリストの入手方法欄に「宝各地」と記載しているもののなかで、とくに役立つAPアップについて、宝箱が置かれている場所をまとめてみた。APアップは宝箱から入手できる数がもっとも多いアイテムで、合計46個も手に入るのだ。

APアップの入った宝箱があるマップ

トワイライトタウン
- 1-1 商店街：トラム広場
- 1-11 サンセット住宅街
- 1-31 地下連絡通路

ホロウバスティオン
- 2-2 住宅街
- 2-5b 建設中通路（崩壊後）
- 2-6 城通用口
- 2-7 廊下
- 2-11 結晶の狭間

ザ・ランド・オブ・ドラゴン
- 3-6 村の洞窟
- 3-7 尾根
- 3-12 玉座の間［2ヵ所］

ビーストキャッスル
- 4-5 西のホール
- 4-7 地下牢
- 4-12 庭

オリンポスコロシアム
- 5-3 亡者の洞窟：通路
- 5-10 冥界の大空洞：入口
- 5-12 冥界の大空洞：広間
- 5-13 封印の間

ディズニーキャッスル
- 6-2 中庭

タイムレス・リバー
- 7-7 水門

ポートロイヤル
- 8-3 街
- 8-8 死の島：火薬置き場［2ヵ所］
- 8-15 船の墓場：がれきの砦

アグラバー
- 9-1 アグラバー市街
- 9-4 バザール
- 9-7 魔法の洞窟：巨像の谷
- 9-9 魔法の洞窟：試練の間
- 9-10 魔法の洞窟：宝物庫

ハロウィンタウン
- 10-4 ヒンターランド
- 10-7 サンタの部屋

プライド・ランド
- 11-2 象の墓場
- 11-6 ヌーの谷
- 11-9 オアシス

スペース・パラノイド
- 12-4 入出力タワー：ホール
- 12-8 システム中枢外部

100エーカーの森
- 13-2 「プーの家」のおはなし
- 13-3 「ピグレットの家」のおはなし
- 13-4 「ラビットの家」のおはなし
- 13-5 「カンガの家」のおはなし
- 13-6 「おばけ洞窟」のおはなし［2ヵ所］

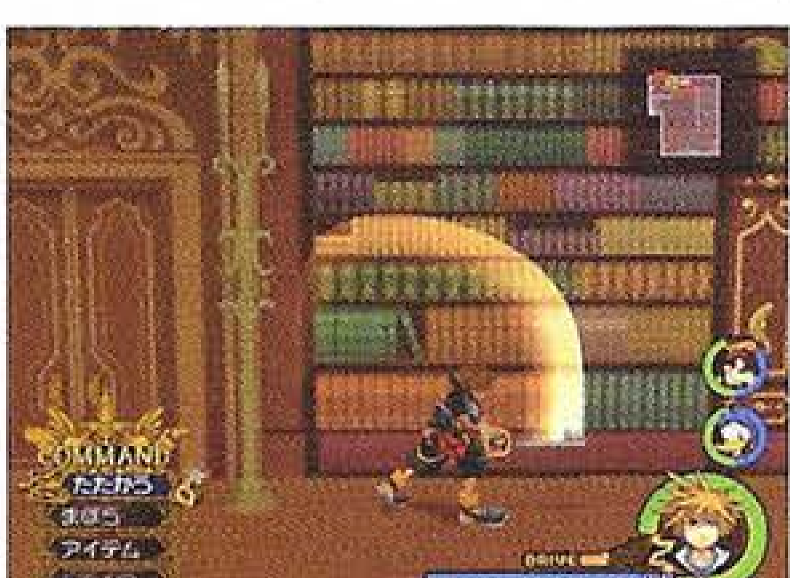
存在しなかった世界
- 15-2 断片を紡ぐ道
- 15-3 記憶の摩天楼
- 15-15 破壊と創造の回廊

アルティマニアコラム
ULTIMANIA COLUMN

【キーブレードの長さ】

武器はそれぞれ長さが異なるため、使う武器によって、同じ技でも攻撃の届く距離が変わってくる。ソラがあつかうキーブレードの長さのちがいは右の図のとおり。これを参考に、武器を選ぶのもいいだろう。なお、ミニゲーム『プーのおおあらし』や『まほうのじゅうたん』などでも、キーブレードが長いほどラクに攻略することができる。

キングダムチェーン



←↓もっとも長いのはフェンリル。初期装備であるキングダムチェーンとくらべると、1.7倍近くも長いのだ。



フェンリル

キーブレードの長さの比較

短い

長さ	名前
98	約束のお守り ワンダーオブアビス
100	キングダムチェーン ランブリングローズ
102	モノクローム スウィートメモリー
104	ヒドゥンドラゴン フォトンデバッガー
112	ガルウィング
114	サークルオブライフ ボンドオブフレイム
116	ウィッシーズランプ
122	過ぎ去りし思い出
124	ヒーローズクレスト
126	ホーリーパンプキン
128	スターシーカー
130	フォローザウィンド
148	フェイタルクレスト
152	スリーピングライオン
156	ガーディアンソウル
166	アルテマウェポン
168	フェンリル

長い

※数値はソラの手元からキーブレードの先端までの長さで、キングダムチェーンを100としたときのもの

ショップ

システム解説 その14

トワイライトタウンとホロウバスティオンにある専門店や、各地に点在するモーグリショップでは、アイテムの売買や合成ができる。特定の条件を満たすと、品ぞろえも増えるのだ。

ショップの種類

ショップには、武器屋、防具屋、アクセサリー屋といった専門店のほか、モーグリが店員をしている合成屋やモーグリショップがあり、それぞれ下記のことが行なえる。モーグリショップはいずれもグミシップの着陸地点となるマップにあるので、場所を覚えておくと訪れるのに便利だ。



←特定の時期にしか利用できないショップもあるので注意(→P.158)。

各ショップで行なえること

専門店



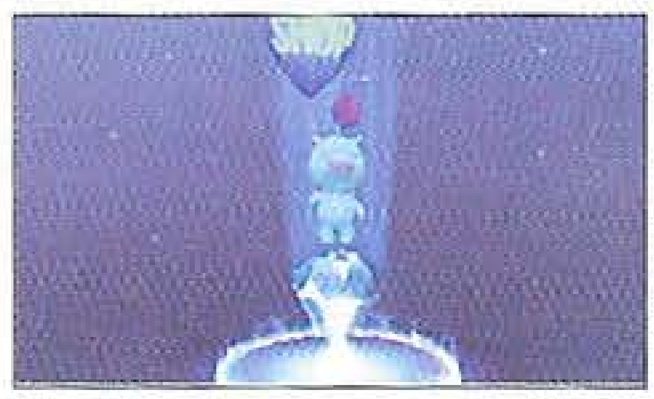
- 武器、防具、アクセサリー、バトルアイテム、キャンプアイテムの購入
- アイテムの売却

合成屋



- アイテムの合成
- 合成素材の購入(※1)
- アイテムの売却(※1)

モーグリショップ



- アイテムの合成
- 武器、防具、アクセサリー、バトルアイテム、キャンプアイテムの購入
- 合成素材の購入(※1)
- アイテムの売却

※1……特定の条件(下記参照)を満たしたあとのみ

品ぞろえの変化

各地のモーグリショップでモーグリに話しかけると、そこで売られているアイテムが専門店の品ぞろえに加わる。また、いずれかのモーグリに特定の合成素材を一定数以上渡すと、以降はすべての合成屋とモーグリショップでその合成素材が買えるようになるのだ。



←はじめて訪れたワールドでは、用がなくても一度はモーグリに話しかけておこう。





➡全部で50種類ある合成素材のうち24種類をショップで買えるようになる(→P.164)。

ショップリスト

以下は初期状態で販売しているアイテムで、条件（→P.157）を満たすと品ぞろえが増える。

武器屋／防具屋／アクセサリー屋／アイテム屋

トワイライトタウン

◆ウォーレスの武器屋

［場所］1-7 商店街：駅前通り

アイテム	価格
ハンマーメイス	100
アダマンバンパー	100

◆ビッグスの防具屋

［場所］1-1 商店街：トラム広場

アイテム	価格
エルフィンバンダナ	100
シャドウアンクル	150

◆ジェシーのアクセサリー屋

［場所］1-1 商店街：トラム広場

アイテム	価格
アビリティリング	80

◆ワンツのアイテム屋

［場所］1-7 商店街：駅前通り

アイテム	価格
ポーション	40
テント	100

ホロウバスティオン

◆ヒューイ、デューイ、ルーイの武器屋

［場所］2-1 商店街

アイテム	価格
ハンマーメイス	100
アダマンバンパー	100

◆ウェッジの防具屋

［場所］2-1 商店街

アイテム	価格
エルフィンバンダナ	100
シャドウアンクル	150

◆ヒューイ、デューイ、ルーイのアクセサリー屋

［場所］2-1 商店街

アイテム	価格
アビリティリング	80

◆ヒューイ、デューイ、ルーイのアイテム屋

［場所］2-1 商店街

アイテム	価格
ポーション	40
エーテル	120
テント	100

合成屋

トワイライトタウン

◆エルミナの合成屋

［場所］1-1 商店街：トラム広場

（初期状態では何も販売していない）

ホロウバスティオン

◆モグの合成屋

［場所］2-1 商店街

（初期状態では何も販売していない）



⬆合成屋では、合成素材が買えるようになるまでは、合成しかできない。

COLUMN コラム 利用できる時期がかぎられているショップ

下の表のショップは、特定の時期を過ぎてから利用可能になったり、物語の進行にともなって場所が変わったりするなど、利用できる時期がかぎられている。ただし、どのショップも時期によって品ぞろえが変わることはなく、物語が進むと買えなくなる、といったアイテムはない。

利用できる時期がかぎられているショップ

ワールド名	ショップ名	場所	利用できる時期
トワイライトタウン	ウォーレスの武器屋	1-7 商店街：駅前通り	●ロクサス編の4～5日目（※1） ●エピソード0のあいだ ●エピソード1をクリアしてからエピソード2が追加されるまで ●エピソード2をクリアしたあと
	ビッグスの防具屋	1-1 商店街：トラム広場	
	ジェシーのアクセサリー屋	1-1 商店街：トラム広場	
	ワンツのアイテム屋	1-7 商店街：駅前通り	
	エルミナの合成屋	1-1 商店街：トラム広場	●エピソード1をクリアしてからエピソード2が追加されるまで ●エピソード2をクリアしたあと
ザ・ランド・オブ・ドラゴン	クポのモーグリショップ	3-1 竹やぶ	●エピソード1で3つの任務をすべて達成するまで
オリンポスコロシアム	モッシュのモーグリショップ	5-4 亡者の洞窟：最深部	●エピソード1でケルベロスを倒すまで ●エピソード2でハデスカップの準決勝を突破してからエピソード2をクリアするまで
ポートロイヤル	モーロックのモーグリショップ	8-1 高台	●エピソード1をクリアしたあと
		8-5 インターセプター号：船倉	●エピソード1をクリアするまで

※1……ワンツのアイテム屋のみ利用可能

モーグリショップ

ザ・ランド・オブ・ドラゴン

◆クポのモーグリショップ

[場所] 3-1 竹やぶ
3-5a 村
3-5b 村(崩壊時)

アイテム	価値
エルフィンバンダナ	100
ファイアバングル	150
ブリザドブレス	150
サンダーレット	150
アーバスチェーン	250
ポーション	40
エーテル	120
テント	100

ビーストキャッスル

◆モンティのモーグリショップ

[場所] 4-1 居間

アイテム	価値
アビリティリング	80
サードニクスリング	160
シルバーリング	160
ポーション	40
エーテル	120
テント	100

オリンポスコロシアム

◆モッシュのモーグリショップ

[場所] 5-1 冥界入口
5-4 亡者の洞窟：最深部

アイテム	価値
ハンマーメイス	100
コメットメイス	200
アダマンバンパー	100
シューティングスター	200
ポーション	40
エーテル	120
テント	100

ディズニーキャッスル

◆モグジローのモーグリショップ

[場所] 6-4 書斎

アイテム	価値
エルフィンバンダナ	100
ディバインバンダナ	200
ダークカラーアンクル	300
ポーション	40
エーテル	120
テント	100

タイムレス・リバー

◆モグタローのモーグリショップ

[場所] 7-1 礎の丘

アイテム	価値
アビリティリング	80
エンジニアリング	160
トルマリンリング	320
ゴールドリング	320
ポーション	40
エーテル	120
テント	100

ポートロイヤル

◆モーロックのモーグリショップ

[場所] 8-1 高台
8-5 インターセプター号：船倉

アイテム	価値
ハンマーメイス	100
ビクトリーベル	400
アダマンバンパー	100
チェーンギア	400
ポーション	40
エーテル	120
テント	100

アグラバー

◆モジートのモーグリショップ

[場所] 9-2a 商人の店
9-2b 商人の店(繁盛後)

アイテム	価値
ディバインバンダナ	200
ファイラバングル	300
ブリザラブレス	300
サンダラレット	300
イージスチェーン	500
ポーション	40
エーテル	120
テント	100

ハロウィンタウン

◆グーモのモーグリショップ

[場所] 10-5 街外れの丘

アイテム	価値
アビリティリング	80
エンジニアリング	160
テクニカルリング	240
アクアマリンリング	480
プラチナリング	480
ポーション	40
エーテル	120
テント	100

プライド・ランド

◆クモップのモーグリショップ

[場所] 11-9 オアシス

アイテム	価値
ハンマーメイス	100
ロードブルーム	600
アダマンバンパー	100
クムロニンブス	600
ポーション	40
エーテル	120
テント	100

スペース・パラノイド

◆アルテミシオンのモーグリショップ

[場所] 12-1 ピットセル

アイテム	価値
イージスチェーン	500
アクアマリンリング	480
プラチナリング	480
ポーション	40
ハイポーション	100
エーテル	120
テント	100

存在しなかった世界

◆スティルツキンのモーグリショップ

[場所] 15-4 絶望を望む断崖
15-7 黄昏から望む場所

アイテム	価値
ワイズワンド	2000
ナイトディフェンダー	2000
ポーション	40
ハイポーション	100
エーテル	120
テント	100



※アイテム名の右の数字は買値を表す(単位はマニー)



合成

合成とは、集めた素材を使って新しいアイテムを作り出すこと。さまざまなアイテムが手に入るだけでなく、素材を集めるだけでもごほうびがもらえる場合があるのだ。

合成をはじめる方法

合成を行ないたいなら、いずれかの合成屋かモーグリショップを訪れよう。それらのショップを訪れてから実際に合成を進めていく手順は、右記のとおり。合成は、その時点でモーグリに渡しているすべての合成素材やレシピ(→P.162)を使って行なうのだ。

なお、合成素材を渡したときに特定の条件が満たされると、アイテムをもらえるなどの特典が得られる(→P.164)。



⇐渡した合成素材やモーグリレベル(下記参照)は、すべての合成屋とモーグリショップで共有される。

合成の流れ

合成屋またはモーグリショップにいるモーグリに話しかけて「アイテム合成」を選ぶ

↓

レシピや合成素材を持っているときのみ、それらがすべて自動的にモーグリに渡される

↓

「アイテム合成」「おまかせ開発」「レシピ解読」のなかから、作り出すものを選ぶ

↓

必要に応じて、追加素材(→P.162)を選ぶ

↓

合成が完了

モーグリレベル

合成を行なうと、作ったアイテムに応じてモーグリがEXPを獲得する。EXPが一定値に達するごとにモーグリレベルが上がり、モーグリが称号や能力を得ていくのだ。なお、追加素材として「うるおいの〜」素材を使うと、獲得するEXPが2倍になる(→P.162)。

レベルごとのモーグリの称号と能力

モーグリレベル	必要EXP(累計)	称号	得られる能力
LV1	0	しろうとモーグリ	「レシピ解読」で合成が行なえる
LV2	40	みならいモーグリ	「うるおいの〜」「みなぎる〜」素材を追加素材として使える(※1)
LV3	100	合成士のたまご	「満たされる〜」素材を追加素材として使える(※1)
LV4	180	半人前の合成士	追加素材を2種類まで同時に使える
LV5	280	一人前の合成士	「アイテム合成」でCランクアイテムを合成するとき、必要素材の数が半分(小数点以下切り上げ)になる
LV6	480	りっぱな合成士	「アイテム合成」でBランクアイテムを合成するとき、必要素材の数が半分(小数点以下切り上げ)になる
LV7	830	合成マスター	「アイテム合成」でAランクアイテムを合成するとき、必要素材の数が半分(小数点以下切り上げ)になる
LV8	1330	選ばれし合成マスター	「おまかせ開発」に、ミスリルの魔石が追加される(→P.161)
LV9	1980	全てをきわめたモグ	「アイテム合成」でSランクアイテムを合成するとき、必要素材の数が半分(小数点以下切り上げ)になる

※1……モーグリレベルが4になるまでは、1回の合成につきいずれか1種類のみ使用可能

合成のメニューとレシピ

合成をはじめると、写真①の画面になる。最初は何も作り出すことができないが、右下の表やP.162の表で解説している条件を満たすと、「おまかせ開発」や「レシピ解読」の項目に、合成で作り出せるアイテムが追加されていく(写真②)。作りたいものを選んで決定すれば、合成は完了だ。合成するのが2回目以降のアイテムは、「アイテム合成」を選んで作ることになるので覚えておこう。

ちなみに、存在しなかった世界のエピソード1でゼムナス(1回目)を倒したあとなら、まだ合成で作り出せないアイテムも「???」といった形で表示されるほか、コレクトリスト(→P.165)の全項目が確認可能になる。

モーグリレベル、ステータス
現在のモーグリレベルとモーグリの能力

写真①



ヘルプメッセージ
開いている画面や選択している項目についての説明

メニュー

項目	解説
アイテム合成	「おまかせ開発」または「レシピ解読」で一度でも作ったことのあるアイテムを合成するときに選択する項目
おまかせ開発	作ったことがないアイテムを合成するときに選択する項目。特定の条件(下記参照)を満たすことで、合成できるアイテムが追加されていく
レシピ解読	作ったことがないアイテムを合成するときに選択する項目。モーグリにレシピ(→P.162)を渡すことで、合成できるアイテムが追加されていく
そざいリスト	現在モーグリが持っている合成素材を見る
そざいログ	いままでにモーグリに渡した合成素材の累計と、系統およびランクごとの合計数を見る
コレクトリスト	コレクションの項目と達成状況を見る(→P.164)
やめる	合成をやめる

合成を行なう画面に表示されるもの

写真②



合成レシピ
作ることができるアイテム。ただし、名前が暗く表示されているものは必要素材が不足しているため、合成できない

モグLV、称号、次のレベルまで
現在のモーグリレベル、称号、つぎのレベルになるまでに必要なEXP

アイテムのランク、EXP
合成で作り出すアイテムのランクと、合成時に得られるEXP

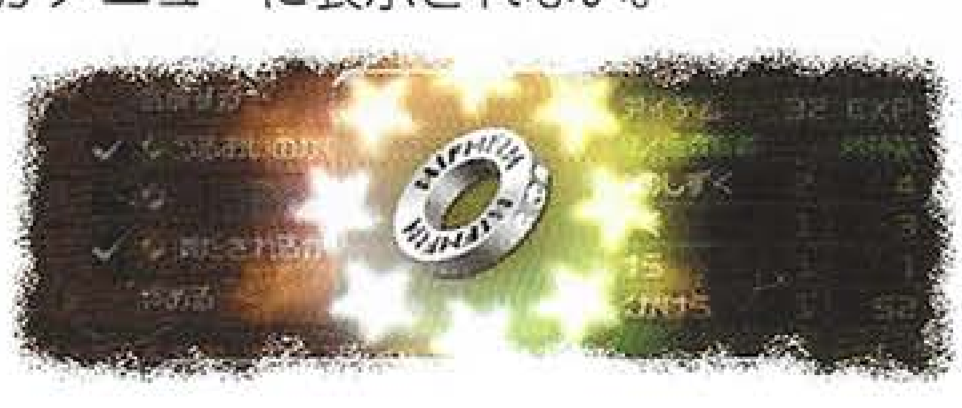
必要素材
合成時に消費される合成素材の個数と所持数

追加素材
追加素材の所持数。「満たされる～」素材(→P.162)が必要な場合は、その個数も表示される

ヘルプメッセージ

「おまかせ開発」のレシピ

右の表の条件を満たすと、「おまかせ開発」の項目に、作り出せるアイテムが追加される。なお、いずれかの条件を満たすまでは、「おまかせ開発」の項目自体がメニューに表示されない。



「おまかせ開発」で追加されるアイテム

条件	追加されるアイテム
コレクションの「素材を5種入手する」をクリアする	◆ファイガバングル ◆ブリザガブレス ◆サンダガレット ◆ミッドナイトアンクル ◆ガーネットリング ◆ミスリルリング
コレクションの「素材を20種入手する」をクリアする	◆アクリシオス ◆パワーバンド ◆ソルジャーピアス ◆マジシャンピアス ◆エキスパートリング ◆ミスリルのかけら
モーグリレベルが8になる	◆ミスリルの魔石

「レシピ解読」のレシピ

「○○レシピ」というキーアイテム(→P.150)をモーグリに渡すと、それに対応するアイテムが「レシピ解読」の項目に追加される。渡すレシピと追加されるアイテムの対応は、右の表のとおり。ちなみに、レシピはいずれも宝箱に入っている。

「レシピ解読」で追加されるアイテム

渡すレシピ	追加されるアイテム	渡すレシピ	追加されるアイテム
メガレシピ	メガポーション	スタイルレシピ	プチリボン
スターレシピ	エリクサー	ムーンレシピ	ムーンアミュレット
リカバーレシピ	ドライヴリカバー	クイーンレシピ	セイヴザクイーン
スキルレシピ	APアップ	キングレシピ	セイヴザキング
ガードレシピ	ガードアップ	アルテマレシピ	アルテマウェポン

合成素材

合成素材には、下記のように13の系統がある。さらに、各系統の合成素材は、C、B、A、Sの4つのランクにわかれているのだ(オリハルとオリハルコンをのぞく)。合成屋やモーグリショップを利用しているときは、合成素材の系統やランクが専用のアイコンで表示されるので参考にしよう。



←「そざいリスト」や「そざいログ」では、集めた合成素材を確認することができる。

合成素材の系統

- …「燃え上がる～」素材
- …「凍てつく～」素材
- …「とどろく～」素材
- …「透きとおる～」素材
- …「力の～」素材
- …「うごめく～」素材
- …「はざまの～」素材
- …「たそがれの～」素材
- …「ミスリルの～」素材
- …「うるおいの～」素材
- …「みなぎる～」素材
- …「満たされる～」素材
- …オリハル、オリハルコン

合成素材のランク

ランク	合成素材の種類
C	各系統のかけら
B	各系統のしずく
A	各系統の魔石、オリハル
S	各系統の結晶、オリハルコン

追加素材

モーグリレベルが一定以上になると、合成素材の一種である追加素材を使えるようになる。追加素材を使うと、下の表のような効果が得られるのだ。なお、「満たされる～」素材は「アイテム合成」で合成を行なうときにしか使えない。つまり、一度合成したことのあるアイテムでのみ使用可能というわけだ。



←合成するアイテムを選んだあとの画面でチェックを入れたものが、合成に使用される。

追加素材の効果と使うのに必要なモーグリレベル

追加素材	対応ランク(※1)	効果	必要なモーグリレベル
うるおいのかけら	C	モーグリが得られるEXPが2倍になる	LV2以上
うるおいのしずく	B		
うるおいの魔石	A		
うるおいの結晶	S		
みなぎるかけら	C	必要素材の数が半分(小数点以下切り上げ)になる(※2)	
みなぎるしずく	B		
みなぎる魔石	A		
みなぎる結晶	S		
満たされるかけら	C	完成するものが別のアイテムに変化する	LV3以上
満たされるしずく	B		
満たされる魔石	A		
満たされる結晶	S		

※モーグリレベルが4以上になると、追加素材を2種類まで同時に使えるようになる
※1……記載しているランクのアイテムを作り出すときに使用できる。アイテムのランクについてはP.163～164を参照
※2……必要素材の数を半分にするモーグリの能力(→P.160)と、同時に効果を発揮できる

合成レシピリスト

合成で作り出せるアイテムとそれらの材料を、ランクやEXPとともに紹介する。

RECIPE OF MIX

ランク	得られるEXP	作り出すアイテム	必要素材／必要個数	レシピが追加される条件
A	15	エリクサー	ミスリルのしずく×3、力のしずく×1、うごめくしずく×1	スターレシピをモーグリに渡す
		→ラストエリクサー	上記＋満たされる魔石×1	エリクサーに満たされる魔石を追加して合成する
B	12	メガポーション	ミスリルのかけら×3、力のかけら×1、燃え上がるかけら×1、透きとおるかけら×1	メガレシピをモーグリに渡す
		→メガエーテル	上記＋満たされるしずく×1	メガポーションに満たされるしずくを追加して合成する
C	16	ドライヴリカバー	ミスリルのかけら×3、うごめくかけら×3、凍てつくかけら×1、とどろくかけら×1	リカバーレシピをモーグリに渡す
		→ハイドライヴリカバー	上記＋満たされるかけら×1	ドライヴリカバーに満たされるかけらを追加して合成する
S	49	APアップ	ミスリルの魔石×1、力の結晶×3、うごめく結晶×3、凍てつく結晶×3	スキルレシピをモーグリに渡す
		→マジックアップ	上記＋満たされる結晶×1	APアップに満たされる結晶を追加して合成する
S	50	ガードアップ	ミスリルの結晶×1、燃え上がる結晶×3、とどろく結晶×3、透きとおる結晶×3	ガードレシピをモーグリに渡す
		→パワーアップ	上記＋満たされる結晶×1	ガードアップに満たされる結晶を追加して合成する
C	15	ファイガバングル	ミスリルのかけら×5、燃え上がるしずく×1、燃え上がるかけら×1	コレクションの「素材を5種入手する」をクリアする
		→ファイガンバングル	上記＋満たされるかけら×1	ファイガバングルに満たされるかけらを追加して合成する
C	15	ブリザガブレス	ミスリルのかけら×5、凍てつくしずく×1、凍てつくかけら×1	コレクションの「素材を5種入手する」をクリアする
		→ブリザガンブレス	上記＋満たされるかけら×1	ブリザガブレスに満たされるかけらを追加して合成する
C	15	サンダガレット	ミスリルのかけら×5、とどろくしずく×1、とどろくかけら×1	コレクションの「素材を5種入手する」をクリアする
		→サンダガンレット	上記＋満たされるかけら×1	サンダガレットに満たされるかけらを追加して合成する
C	15	ミッドナイトアンクル	ミスリルのかけら×5、透きとおるしずく×1、透きとおるかけら×1	コレクションの「素材を5種入手する」をクリアする
		→カオスアンクル	上記＋満たされるかけら×1	ミッドナイトアンクルに満たされるかけらを追加して合成する
B	24	アクリシオス	ミスリルのしずく×5、燃え上がるしずく×1、凍てつくしずく×1、とどろくしずく×1	コレクションの「素材を20種入手する」をクリアする
		→アクリシオス＋	上記＋満たされるしずく×1	アクリシオスに満たされるしずくを追加して合成する
B	24	パワーバンド	ミスリルのしずく×5、力のしずく×1、うごめくしずく×1、透きとおるしずく×1	コレクションの「素材を20種入手する」をクリアする
		→バスターバンド	上記＋満たされるしずく×1	パワーバンドに満たされるしずくを追加して合成する
C	16	ガーネットリング	ミスリルのしずく×3、力のしずく×1、力のかけら×1、うごめくかけら×1	コレクションの「素材を5種入手する」をクリアする
		→ダイヤモンドリング	上記＋満たされるかけら×1	ガーネットリングに満たされるかけらを追加して合成する
C	17	ミスリルリング	ミスリルのしずく×3、力のしずく×1、うごめくしずく×1、うごめくかけら×1	コレクションの「素材を5種入手する」をクリアする
		→オリハルコンリング	上記＋満たされるかけら×1	ミスリルリングに満たされるかけらを追加して合成する

※「作り出すアイテム」の欄の矢印は、「満たされる～」素材を追加して合成したときに完成品がどのように変化するかを表す

RECIPE OF MIX

ランク	得られるEXP	作り出すアイテム	必要素材／必要個数	レシピが追加される条件
B	24	ソルジャーピアス	ミスリルの魔石×3、うごめく魔石×1、凍てつく魔石×1、透きとおる魔石×1	コレクションの「素材を20種入手する」をクリアする
		→フェンサーピアス	上記＋満たされるしずく×1	ソルジャーピアスに満たされるしずくを追加して合成する
B	24	マジシャンピアス	ミスリルの魔石×3、力の魔石×1、燃え上がる魔石×1、とどろく魔石×1	コレクションの「素材を20種入手する」をクリアする
		→スレイヤーピアス	上記＋満たされるしずく×1	マジシャンピアスに満たされるしずくを追加して合成する
A	29	エキスパートリング	ミスリルの結晶×3、うごめく結晶×1、うごめく魔石×1、うごめくしずく×1、うごめくかけら×1	コレクションの「素材を20種入手する」をクリアする
		→マスターリング	上記＋満たされる魔石×1	エキスパートリングに満たされる魔石を追加して合成する
C	18	ミスリルのかけら	はざまのしずく×1、はざまのかけら×3、たそがれのしずく×1、たそがれのかけら×3	コレクションの「素材を20種入手する」をクリアする
		→ミスリルのしずく	上記＋満たされるかけら×1	ミスリルのかけらに満たされるかけらを追加して合成する
B	34	ミスリルの魔石	はざまの結晶×1、はざまの魔石×3、たそがれの結晶×1、たそがれの魔石×3	モーグリレベルが8になる
		→ミスリルの結晶	上記＋満たされるしずく×1	ミスリルの魔石に満たされるしずくを追加して合成する
A	24	プチリボン	ミスリルの結晶×3、オリハル×1、はざまのしずく×1、はざまのかけら×1	スタイルレシピをモーグリに渡す
		→リボン	上記＋満たされる魔石×1	プチリボンに満たされる魔石を追加して合成する
A	22	ムーンアミュレット	オリハル×3、ミスリルの結晶×1、たそがれのしずく×1、たそがれのかけら×1	ムーンレシピをモーグリに渡す
		→スターチャーム	上記＋満たされる魔石×1	ムーンアミュレットに満たされる魔石を追加して合成する
S	78	セイヴザクイーン	オリハル×1、はざまの結晶×3、はざまの魔石×5、はざまのしずく×7、はざまのかけら×9	クイーンレシピをモーグリに渡す
		→セイヴザクイーン+	上記＋満たされる結晶×1	セイヴザクイーンに満たされる結晶を追加して合成する
S	78	セイヴザキング	オリハル×1、たそがれの結晶×3、たそがれの魔石×5、たそがれのしずく×7、たそがれのかけら×9	キングレシピをモーグリに渡す
		→セイヴザキング+	上記＋満たされる結晶×1	セイヴザキングに満たされる結晶を追加して合成する
S	119	アルテマウェポン	オリハルコン×13（※1）、オリハル×1、ミスリルの結晶×1、はざまの結晶×1、たそがれの結晶×1、満たされる結晶×7	アルテマレシピをモーグリに渡す

※1……オリハルコンは最大7個しか入手できないため、みなぎる結晶（→P.162）を使用して必要個数を減らしたときのみ合成可能

コレクションのクリア

モーグリに合成素材を渡したときに右ページのリストの条件を満たすと、そのコレクションをクリアしたことになり、特典が得られる。条件はいずれも「合成素材を集める」というものなので、プライズボックスの出現確率が上がる『ラックアップ』をできるだけ多く装備しておけば、比較的簡単にクリアできるはずだ。なお、特典でもらった合成素材は、いったん最初の項目にもどって「アイテム合成」を選んだときにモーグリに渡せる。



コレクトリスト

合成素材のコレクションの項目とクリアしたときの特典は、以下のとおり。

コレクションの項目	クリアしたときの特典
素材を1種入手する	エリクサーをもらえる
素材を5種入手する	「おまかせ開発」に、ファイガバングル、ブリザガブレス、サンダガレット、ミッドナイトアンクル、ガーネットリング、ミスリルリングが追加される
素材を10種入手する	ハイドライヴリカバーをもらえる
素材を15種入手する	ラストエリクサーをもらえる
素材を20種入手する	「おまかせ開発」に、アクリシオス、パワーバンド、ソルジャーピアス、マジシャンピアス、エキスパートリング、ミスリルのかけらが追加される
素材を25種入手する	APアップをもらえる
素材を30種入手する	ガードアップをもらえる
素材を35種入手する	パワーアップをもらえる
素材を40種入手する	マジックアップをもらえる
素材を45種入手する	オリハルをもらえる
素材を全種入手する	オリハルコンをもらえる
総入手個数を50個以上にする	満たされるかけらをもらえる
総入手個数を100個以上にする	満たされるしずくをもらえる
総入手個数を250個以上にする	満たされる魔石をもらえる
総入手個数を500個以上にする	満たされる結晶をもらえる
総入手個数を1000個以上にする	オリハルをもらえる
はざまの素材を全種入手する	満たされる魔石をもらえる
たそがれの素材を全種入手する	満たされる結晶をもらえる
ミスリルの素材を全種入手する	APアップをもらえる
うるおいの素材を全種入手する	ガードアップをもらえる
みなぎる素材を全種入手する	パワーアップをもらえる
満たされる素材を全種入手する	マジックアップをもらえる
Cランクの素材を全種入手する	満たされるかけらをもらえる
Bランクの素材を全種入手する	満たされるしずくをもらえる
Aランクの素材を全種入手する	満たされる魔石をもらえる
Sランクの素材を全種入手する	満たされる結晶をもらえる
燃え上がるかけらを30個以上入手する	燃え上がるかけらを合成屋とモーグリショップで買えるようになる
燃え上がるしずくを25個以上入手する	燃え上がるしずくを合成屋とモーグリショップで買えるようになる
燃え上がる魔石を20個以上入手する	燃え上がる魔石を合成屋とモーグリショップで買えるようになる
凍てつくかけらを30個以上入手する	凍てつくかけらを合成屋とモーグリショップで買えるようになる
凍てつくしずくを25個以上入手する	凍てつくしずくを合成屋とモーグリショップで買えるようになる
凍てつく魔石を20個以上入手する	凍てつく魔石を合成屋とモーグリショップで買えるようになる
とどろくかけらを30個以上入手する	とどろくかけらを合成屋とモーグリショップで買えるようになる
とどろくしずくを25個以上入手する	とどろくしずくを合成屋とモーグリショップで買えるようになる
とどろく魔石を20個以上入手する	とどろく魔石を合成屋とモーグリショップで買えるようになる
透きとおるかけらを30個以上入手する	透きとおるかけらを合成屋とモーグリショップで買えるようになる
透きとおるしずくを25個以上入手する	透きとおるしずくを合成屋とモーグリショップで買えるようになる
透きとおる魔石を20個以上入手する	透きとおる魔石を合成屋とモーグリショップで買えるようになる
力のかけらを30個以上入手する	力のかけらを合成屋とモーグリショップで買えるようになる
力のしずくを25個以上入手する	力のしずくを合成屋とモーグリショップで買えるようになる
力の魔石を20個以上入手する	力の魔石を合成屋とモーグリショップで買えるようになる
うごめくかけらを30個以上入手する	うごめくかけらを合成屋とモーグリショップで買えるようになる
うごめくしずくを25個以上入手する	うごめくしずくを合成屋とモーグリショップで買えるようになる
うごめく魔石を20個以上入手する	うごめく魔石を合成屋とモーグリショップで買えるようになる
はざまのかけらを30個以上入手する	はざまのかけらを合成屋とモーグリショップで買えるようになる
はざまのしずくを25個以上入手する	はざまのしずくを合成屋とモーグリショップで買えるようになる
はざまの魔石を20個以上入手する	はざまの魔石を合成屋とモーグリショップで買えるようになる
たそがれのかけらを30個以上入手する	たそがれのかけらを合成屋とモーグリショップで買えるようになる
たそがれのしずくを25個以上入手する	たそがれのしずくを合成屋とモーグリショップで買えるようになる
たそがれの魔石を20個以上入手する	たそがれの魔石を合成屋とモーグリショップで買えるようになる

ULTIMANIAへの手引き II

強敵に勝つためのアドバイス

ゲームのシステムを理解しても、それを実戦で活かせなければ意味がない。ここでは、バトルに関連したシステムの活用法を4つにわけて解説する。最後のページには「ULTIMANIAになるためのQ&A」もあるので、ご一読あれ。

ADVICE 1 すばやく移動できるようになろう

敵に接近するときや敵の攻撃をかわすときは、できるかぎり速く移動したい。スケボーに乗るかフォームチェンジすれば、走るよりも速く移動できるが、どちらも好きなときに行なえないのがネックとなる。

そこでオススメするのは、右上の表のグロウアビリティを覚えること。関連するフォームのレベルを3以上まで上げ、フォームチェンジ前でも使えるようにしておこう。ちなみに、『グライド』は少しずつ加速して移動するが、『エアドッジ』の開始直後に使えば最初から最高速度で移動できる。

移動速度が上がるグロウアビリティ

アビリティ名	関連するフォーム	掲載ページ
エアスライド	ウィズダムフォーム	P.54
エアドッジ	マスターフォーム	P.56
グライド	ファイナルフォーム	P.60



←移動速度が速いうえに一瞬だけ無敵になる『エアスライド』は、便利なアビリティだ。

ADVICE 2 ソラのステータスを上げよう

ステータスが高いと、そのぶん敵を倒しやすくなる。レベルを上げたり、装備を整えたりするだけでなく、ステータスを成長させるアイテム(パワーアップなど)を、右記を参考に合成で作り出そう。なお、仲間キャラクターはどんなにステータスが高くても、ボス敵や一部のノーマル敵には十分なダメージを与えることができない(→P.438)。パワーアップなどのアイテムは、ソラのみに使うのが無難だろう。



↑安全に戦うなら、防御力を成長させるガードアップを多めに合成しよう。

ステータスを成長させるアイテム

アイテム名	合成で作り出すときの必要素材 ※[ ]内は基本的な必要個数
パワーアップ	ミスリルの結晶[1]+燃え上がる結晶[3]+とどろく結晶[3]+透きとおる結晶[3]+満たされる結晶[1]
マジックアップ	ミスリルの魔石[1]+力の結晶[3]+うごめく結晶[3]+凍てつく結晶[3]+満たされる結晶[1]
ガードアップ	ミスリルの結晶[1]+燃え上がる結晶[3]+とどろく結晶[3]+透きとおる結晶[3]
APアップ	ミスリルの魔石[1]+力の結晶[3]+うごめく結晶[3]+凍てつく結晶[3]

上記の必要素材の入手方法

アイテム名	おもな入手方法
ミスリルの魔石	はざまの結晶[1]+はざまの魔石[3]+たそがれの結晶[1]+たそがれの魔石[3]で合成する ※[ ]内は基本的な必要個数
燃え上がる結晶	ホロウバスティオンの 2-7 廊下などでクリムゾンジャズを倒す
とどろく結晶	スペース・パラノイドの 12-2 キャニオンなどでイレイザー、ターミネーターを倒す
透きとおる結晶	存在しなかった世界の 15-3 記憶の摩天楼などでネオシャドウを倒す
力の結晶	ホロウバスティオンの 2-10 谷間の道などでモーニングスターを倒す
うごめく結晶	ザ・ランド・オブ・ドラゴンの 3-3 関所などでエアパイレーツを倒す
凍てつく結晶	プライド・ランドの 11-2 象の墓場などでリビングボーンを倒す
満たされる結晶	存在しなかった世界でアサシン、サムライ、バーサーカー、ソーサラーを倒す

※表内のワールド(存在しなかった世界をのぞく)はいずれもエピソード2以降

ミスリルの魔石の必要素材の入手方法

アイテム名	おもな入手方法
はざまの結晶	存在しなかった世界の 15-9 虚空を辿る道などでバーサーカーを倒す
はざまの魔石	存在しなかった世界の 15-9 虚空を辿る道などでサムライを倒す
たそがれの結晶	存在しなかった世界の 15-15 破壊と創造の回廊などでソーサラーを倒す
たそがれの魔石	存在しなかった世界の 15-10 虚ろなる旋律の空間(上層)などでアサシンを倒す

ADVICE 3 装備するアビリティは臨機応変に

仲間キャラクターにくらべると、ソラは覚えられるアビリティがとても多い。とはいえ、APの関係でそのすべてを装備できないことがある。何を装備すればいいのかわからなければ、右記のアビリティのうち、評価が「◎」のものを優先的に装備し、「○」のものはAPの残量や戦う相手に応じて装備するといい。余談だが、ソラが修得できるアビリティをすべて装備するには、最大APが164も必要だ。

ソラに装備させるのにオススメのアビリティ

評価	アクションアビリティ	評価	サポートアビリティ
◎	・リフレクトガード ・エアサイドスラッシュ ・スライドダッシュ ・エクスプロージョン ・エアスパイラル ・トリニティリミット	◎	・ライブラ ・エアリカバリー ・コンボマイナス ・リーフベール ・オートロックマジック ・MPヘイスト ・アイテムアップ ・コンボリーヴ
○	・スラッシュアッパー ・リベンジスラッシュ ・スラップショット ・フィニッシュライズ ・ストライドブレイク ・エリアルスイープ ・ガードカウンター	○	・チャージバーサク ・ドライヴブースト ・プライズアップ ・ラックアップ ・ラストリーヴ

ADVICE 4 安全に勝てる戦法をとろう

敵が現れたら、その側面や背後にまわりこむか、敵の頭上にジャンプして『たたかう』のコンボで攻撃するのが基本となる。攻撃時は、リアクションコマンドを使いそこねないよう、◎と△ボタンの両方を連打しよう。しかし、この方法だけでは勝てない敵もいるので、下記のような戦法も使っていくこと。



⬅『たたかう』だけで勝ち抜くには限界がある。魔法や連携なども活用していきたい。

オススメの戦法

戦法1 連携を使う

連携の発動中は敵の攻撃が当たらなくなるため、安全に戦うことができる。敵に大ダメージを与えたければ、ソラの『トリニティリミット(3人版)』かグーフィーの『ユニゾンアスリート』を使うといい。連携で敵が全滅しなかったときは、MPチャージが終わるまで敵から逃げたりエーテルなどを使ったりして、MPが回復したところでふたたび連携を仕掛けよう。

戦法2 スティッチを召喚する

スティッチを召喚すれば、ソラのMPをこまめに回復してくれるので、魔法を連発できるようになる。さらに、『ウクレレ』で画面内のすべての敵をひるませてくれるのも大きなメリット。ソラのHPが残り25%以下のときなら、スティッチは連続で『ウクレレ』を使うため、わざとソラのHPを回復しないでいれば、しばらくのあいだは敵の反撃を受けずにすむ。

戦法3 リフレク系の魔法で回避&攻撃

敵が攻めてくるのを待ち、攻撃を引きつけてからリフレク系の魔法を使うと、攻撃を回避しつつ、バリアの爆発で敵にダメージを与えることができる。なお、ファイナルフォームで使えばバリアを張るときに武器で何度も攻撃するので、さらに敵のHPを減らせる。

戦法4 技の無限コンボで攻める

アビリティ『チャージバーサク』を装備すると、MPチャージ中は技を何度でも連発できる。これを利用して、敵に反撃のスキを与えずに攻めこもう。ただし、このときにソラが地上にいると、ほかの敵からの攻撃を受けやすいので、敵を上に吹き飛ばすか、敵の頭部を狙うなどして空中で戦うのが基本。『エアサイドスラッシュ』で敵を上に吹き飛ばしながら攻撃するか、『エアスパイラル』を装備して敵を追いかけつつ攻撃するといい。

ULTIMANIAになるためのQ&A

Q 1-A やすらぎの園ではどの武具を選べばいい?

Ⓐ P.43のリストと下の表を見て、利用したいアビリティの修得が早いものを選ぼう。おおまかに言うと、技重視なら剣、魔法重視なら杖、防御重視なら盾がオススメ。

ほかの選択よりも低いレベルで覚えられるアビリティ

選択	該当するアビリティの一例
剣	コンボアップ、エアコンボアップ、フィニッシュプラス、ドライヴブースト、ラックアップ
杖	コンボマイナス、チャージバーサク
盾	プライズアップ、アイテムアップ、ダメージアスピル、コンボリーヴ、ラストリーヴ

Q アイテムは何を装備すればいい?

Ⓐ 系統に応じて以下のように装備しよう。

●武器……ステータスの上昇量よりも武器が持つアビリティを重視する。物語の前半に入手できるキーブレードでは、『エアコンボアップ』を持つヒーローズクレストや、『MPヘイスト』を持つサークルオブライフが便利。

●防具……防御力の高さを優先し、可能ならファイア、ブリザド、サンダー耐性も上げておく。ダークタイプの攻撃を使う敵はごく一部なので、ダーク耐性は無視してもいい。

●アクセサリー……攻撃力(ドナルドは魔法力)が上がるものを装備する。ラッキーリングは、バトルに参加するキャラクターなら誰に装備させても得られる効果は同じだ。

●回復アイテム……魔法や連携を活用するためにソラはエーテルを装備し、仲間にはポーションかハイポーションを装備させよう。なお、仲間はアイテムを頻繁に使うので、強敵と戦うとき以外は何も装備させないのが無難。

Q 短時間でレベルを上げる方法は?

Ⓐ プライド・ランドのエピソード1クリア後に、11-11 頂上でラピットスラスターの大群をサンダー系の魔法などで倒すのが効率的。そのさい、ガルウィングと『EXPチャンス』を装備したうえで仲間の攻撃&回復手段を封じ、敵の攻撃でソラのHPを残り25%以下まで減らしてから戦えば、入手できる経験値が通常の3倍になるのだ。なお、いったんそのマップから出れば、ラピットスラスターは再出現する。

Q フォームレベルを効率よく上げるには?

Ⓐ 経験値の入手方法のちがいに合わせ、下記のような方法をとろう。フォームゲージが残り少なくなったら、すぐにワールドマップへ出るなどしてドライヴゲージを満タンにもどすこと(→P.687)。ドライヴゲージが足りないときは、ミニゲーム『冥界闘技場&裏闘技大会』にいったん参加して満タンにすればいい。

フォームの経験値をかせぐ方法の一例

フォーム名	経験値をかせぐ方法
ブレイヴフォーム	タイムレス・リバーの 7-4 ガリバータウンで、周囲の敵をわざと倒さずにリアクションコマンド『フットキャノン』だけで攻撃する
ウィズダムフォーム	タイムレス・リバーの 7-3 摩天楼や 7-6 ミッキーの家で敵を倒してはディズニーキャッスルへもどることをくり返す
マスターフォーム	ウィッシーズランプと『プライズアップ』を装備し、「ザ・ランド・オブ・ドラゴンの 3-7 尾根で荷車をファイア系の魔法などで壊す→出現したドライヴプライズを拾う→いったん隣のマップへ行く」をくり返す
ファイナルフォーム	トワイライトタウンの 1-23 塔:エントランスを拠点に、その周辺のマップにいる敵を倒してはワールドマップへ出ることをくり返す

Q サモンレベルの経験値をかせぐには?

Ⓐ サモンレベルの経験値は、サモンゲージの数字が減った瞬間に得られる。敵の数が多い場所で、サモンゲージの数字が減った瞬間にマグネ系の魔法などで敵に攻撃してゲージの数字をもどし、ふたたび減るまで待つことをくり返そう。召喚後に連携を使い、サモンゲージを消費していくのも有効だ。

Q ファイナルフォームを手早く入手するには?

Ⓐ ファイナルフォームは、物語の終盤でフォームチェンジしたときに、特定の確率で手に入る(→P.58)。ミニゲーム『冥界闘技場:ケルベロスカップ』に参加して、フォームチェンジとリトライをくり返せば、すぐに入手できるはずだ。また、ポートロイヤルの 8-11 ブラックパール号などの「仲間と会話できるマップ」を拠点にし、その隣のマップでバトルの開始と同時にフォームチェンジしては拠点へもどることをくり返す、という方法もある。

CHAPTER 4

KINGDOM HEARTS II ULTIMANIA

シナリオ
SCENARIO

シナリオの章の見かた

シナリオの章では、『キングダム ハーツⅡ』で訪れることになるワールドや、そこでくり広げられる物語の進めかたを、以下の3つのパートにわけて紹介していく。まずは、それぞれのパートの見かたを覚えておこう。



ワールド訪問チャート

物語の全体的な流れをまとめたページ。物語を進めていくとき、どのような順番で各ワールドを訪れ、どのタイミングでエピソードが追加されるかを、チャート形式で紹介している。

ワールド&キャラクター解説

訪れるワールドの紹介。それぞれのワールドでのコマンドウインドウや宝箱などのちがい、探索するうえでの見どころ、登場するキャラクターの解説などをまとめている。

※キャラクター解説の内容は、『キングダム ハーツ』シリーズをベースとしたものになっています

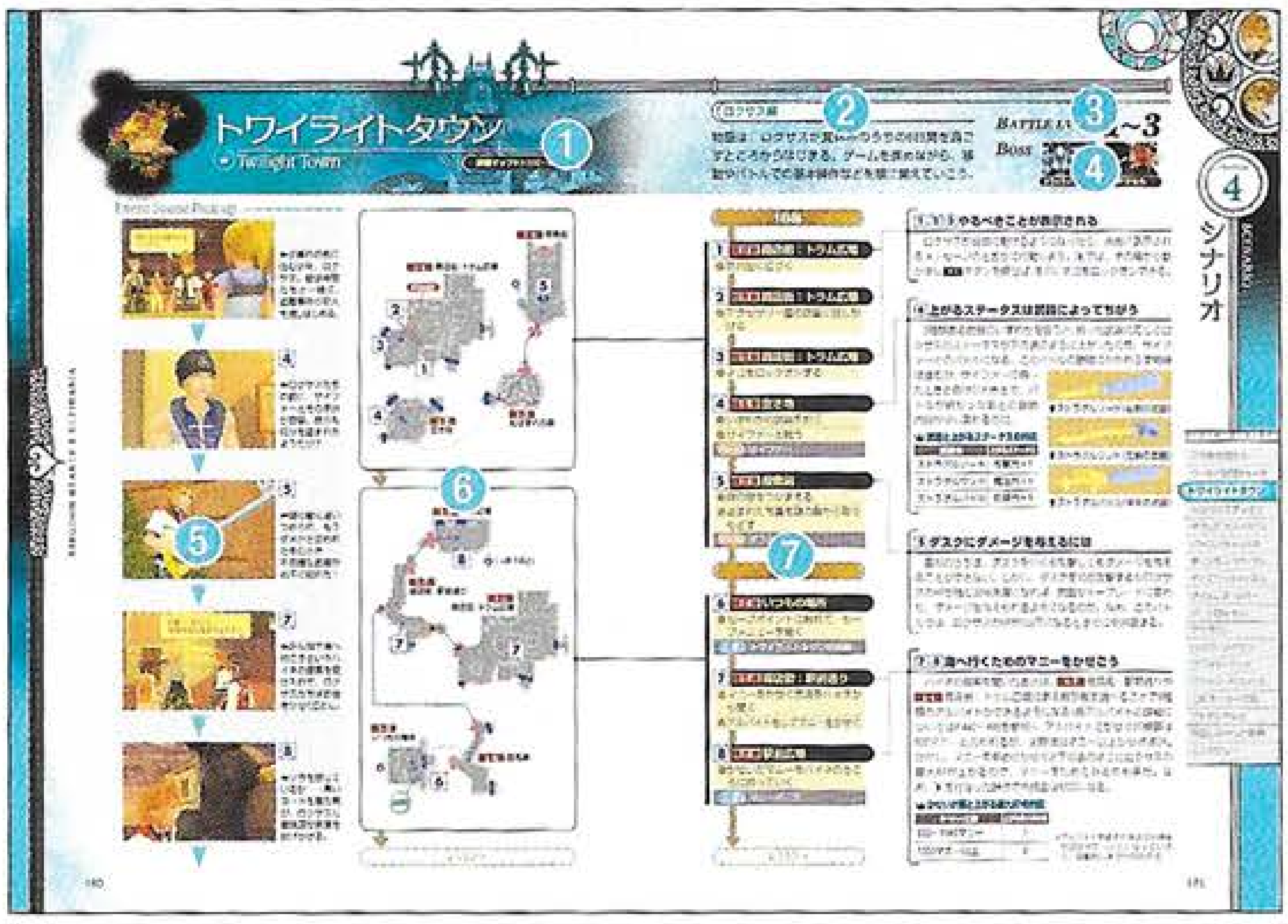


ワールド解説



キャラクター解説





エピソード解説

各ワールドにおける物語(エピソード)の進めかたを、移動ルートマップやチャートとともに解説している。

❶ **ワールド名** ……そのエピソードの舞台となるワールドの名前。

❷ **エピソード名** ……そのエピソードの名前。基本的に、ワールドマップで見ることができる「エピソードリスト」での名前と同じだが、リストに表示されないエピソードの名前、および全エピソードのエピソード番号は本書で独自につけたもの。

❸ **BATTLE LV** ……そのエピソードでのバトルレベル。これが高いほど、出現する敵が手ごわくなる(→P.437)。「0」になっている場合は敵が出現しない。

❹ **BOSS** ……そのエピソードで戦うボス敵。

❺ **イベントシーン・ピックアップ** ……そのエピソードをクリアするまでの名場面を、写真で紹介。右側にある1などの番号は、❻「移動ルートマップ」および❼「クリアまでの手順」での番号に対応している。

❻ **移動ルートマップ** ……物語を効率よく進めるための移動ルートを示したマップ(記号の意味は下記参照)。

❼ **クリアまでの手順** ……そのエピソードの進行手順をチャート形式で表したもの。チャート内の特別な表記の意味は以下のとおり。

1…行動の順番。❻「移動ルートマップ」にある番号と対応している

入手…入手できるアイテムなど

修得…ソラが修得できるアビリティ

バトル…かならず戦う敵。ボス敵については、戦いかたを解説しているページも併記

王様…このアイコンがあるバトルでは、ソラのHPがゼロになったときに王様が助けにきてくれることがある(→P.66)

BONUS…勝利ボーナス(→P.118)を獲得するキャラクターの名前と、成長するステータスや修得できるアビリティなど



移動ルートマップで使われている記号の意味

記号	意味
START	そのエピソードがはじまって、最初に行動できるようになる地点
1-1 商店街:トラム広場	そのマップの番号と名前。番号はCHAPTER 8 (→P.588〜679)のものと対応
→(矢印)	そのエピソードを効率よくクリアするための移動ルート。ⓐなどの記号がある場合は、同じ記号が書かれたもう一方の場所につづいている
→(矢印)	イベントシーンなどで自動的に移動する場合のルート
◁1	そのエピソードをクリアするための手順を行なう場所。番号は❼「クリアまでの手順」のチャートの番号に対応している
SAVE	セーブポイント
1 ポーション	宝箱の位置と中身。宝箱アイコンの横の数字は本書で独自につけたもので、ジミニーメモの宝物リストに表示される最終的な順番と対応している
ポーション	ロクサス編でのみ出現する宝箱
SHOP	ショップ
(赤)	ほかのマップへの出入口(通行できる)
(青)	ほかのマップへの出入口(通行できない)
⟷	マップ同士のつながり(移動ルートとは関係ないもの)

ワールド訪問チャート

前編

BATTLE LV ……そのエピソードでのバトルレベル（→P.437）
グミルート …………そのエピソードをクリアすると出現するグミルート
※矢印が通っていない水色のワールドは、物語を進めるうえで訪れなくてもいいことを示す

ゲームスタート

トワイライトタウン BATTLE LV 1〜3
ロクサス編 ➡P.180

トワイライトタウン BATTLE LV 6〜7
エピソード0：ソラの旅立ち ➡P.190

グミシップに乗ってトワイライトタウンから出発したあとは、アグラバーとハロウィンタウンのどちらかのエピソード1をクリアするまで、トワイライトタウンには着陸できなくなる。

ホロウバスティオン BATTLE LV 8
エピソード1：冒険の始まりだ！ ➡P.202
グミルート アステロイドスイープ、スターダストスイープ

ホロウバスティオンのエピソード1をクリアすると、グミルートが2ヵ所出現。アステロイドスイープをクリアすればザ・ランド・オブ・ドラゴンに、スターダストスイープをクリアすればビーストキャッスルに着陸できるようになる。

ワク内順不同

ザ・ランド・オブ・ドラゴン BATTLE LV 10
エピソード1：新たな冒険を始めよう！ ➡P.208
グミルート ファントムストーム

ビーストキャッスル BATTLE LV 13
エピソード1：森の古城へ ➡P.216
グミルート ファントムストーム

ザ・ランド・オブ・ドラゴンかビーストキャッスルのどちらかのエピソード1をクリアすると、グミルートのファントムストームが出現。これをクリアすれば、オリンポスコロシアムへ着陸できるようになる。

ワク内順不同

100エーカーの森 BATTLE LV —
エピソード0：失われた記憶 ➡P.230

オリンポスコロシアム BATTLE LV 16
エピソード1：1年ぶりのオリンポスコロシアム ➡P.226

ザ・ランド・オブ・ドラゴン、ビーストキャッスル、オリンポスコロシアムのうちの2ヵ所でエピソード1をクリアすると、自動的にホロウバスティオンを訪れ、100エーカーの森のエピソード0がはじまる。これをクリアしたあとは、ちぎれたページを手に入れるたびに、100エーカーの森のエピソードが増えていくのだ。なお、エンディングを迎えるだけなら、100エーカーの森のエピソード1以降はクリアしなくてもかまわない。

ザ・ランド・オブ・ドラゴン、ビーストキャッスル、オリンポスコロシアムの3ヵ所でエピソード1をクリアすると、ディズニーキャッスルに着陸できるようになる。

ディズニーキャッスル BATTLE LV 18
エピソード1：王国の危機を救え！ ➡P.236

100エーカーの森 BATTLE LV —
エピソード1：ちぎれたページをお届け！1 ➡P.326

タイムレス・リバー BATTLE LV 19
エピソード1：光の礎を守れ！ ➡P.242
グミルート フローティングアイランド、スプラッシュアイランド

ディズニーキャッスルのエピソード1を進めていくと、途中からタイムレス・リバーのエピソード1がはじまる。そのままタイムレス・リバーのエピソード1をクリアすれば、自動的にディズニーキャッスルのエピソード1もクリアとなるのだ。また、それと同時にグミルートが2ヵ所出現し、フローティングアイランドをクリアすればポートロイヤルに、スプラッシュアイランドをクリアすればアトランティカに着陸できるようになる。

オリンポスコロシアム BATTLE LV —
エピソードA：コロシアム復活？ ➡P.460

ディズニーキャッスルとタイムレス・リバーの2ヵ所でエピソード1をクリアすると、オリンポスコロシアムで『冥界闘技場：ペイン＆パニックカップ』に挑戦できるようになる。

A

A

ワールド	エピソード	BATTLE LV	参照
アトランティカ	エピソード1：海の王国へ！	0	➡P.334
ポートロイヤル	エピソード1：新たな冒険へ（グミルート：エンシェントハイウェイ、ブロークンハイウェイ）	20	➡P.250
アグラバー ※ワク内順不同	エピソード1：砂漠の王宮へ（グミルート：サンライトストーム）	22	➡P.260
ハロウィンタウン ※ワク内順不同	エピソード1：1年ぶりのハロウィンタウンへ！（グミルート：サンライトストーム）	24	➡P.270
アトランティカ	エピソード2：銅像を動かしに行こう！	0	➡P.334
プライド・ランド	エピソード1：野生の王国へ！	26	➡P.280
100エーカーの森	エピソード2：ちぎれたページをお届け！2	—	➡P.326
オリンポスコロシアム	エピソードB：ケルベロスカップ開催！	—	➡P.461
トワイライトタウン	エピソード1：たそがれの街へ	28	➡P.284
ホロウバスティオン	エピソード2：ホロウバスティオンに何が!?（前編）	28	➡P.286
スペース・パラノイド	エピソード1：プログラムの世界へ	28	➡P.292
アトランティカ	エピソード3：ミュージカルに参加しよう！	0	➡P.334
ホロウバスティオン	エピソード2：ホロウバスティオンに何が!?（後編）	30	➡P.296
100エーカーの森	エピソード3：ちぎれたページをお届け！3	—	➡P.326

P.298へ

エンディングを迎えるだけなら、アトランティカのエピソードはクリアしなくてもかまわない。ただし、エピソード4をクリアするとワンダーオブアビスが、エピソード5をクリアするとブリザドエレメントが手に入る。

ポートロイヤルのエピソード1をクリアすると、グミルートが2ヵ所出現。エンシェントハイウェイをクリアすればアグラバーに、ブロークンハイウェイをクリアすればハロウィンタウンに着陸できるようになる。

アグラバーかハロウィンタウンのどちらかのエピソード1をクリアすると、トワイライトタウンのエピソード1が追加される。また、グミルートのサンライトストームが出現し、これをクリアすれば、プライド・ランドへ着陸できるようになるのだ。なお、アグラバーとハロウィンタウンのうち、クリアしていないほうのワールドは、特定の時期まではあとまわしにしてもかまわない（→P.299）。

ハロウィンタウンのエピソード1をクリアしてマグネエレメントを手に入れると、アトランティカのエピソード2が追加される。

アグラバー、ハロウィンタウン、プライド・ランドの3ヵ所でエピソード1をクリアすると、オリンポスコロシアムで『冥界闘技場：ケルベロスカップ』に挑戦できるようになる。

トワイライトタウンのエピソード1をクリアすると、ホロウバスティオンのエピソード2が追加される。

ホロウバスティオンのエピソード2を進めていくと、途中からスペース・パラノイドのエピソード1がはじまる。そのままスペース・パラノイドのエピソード1をクリアすれば、ホロウバスティオンのエピソード2のつづきがはじまるのだ。

スペース・パラノイドのエピソード1をクリアしてドライヴゲージの最大値が5になると、アトランティカのエピソード3が追加される。

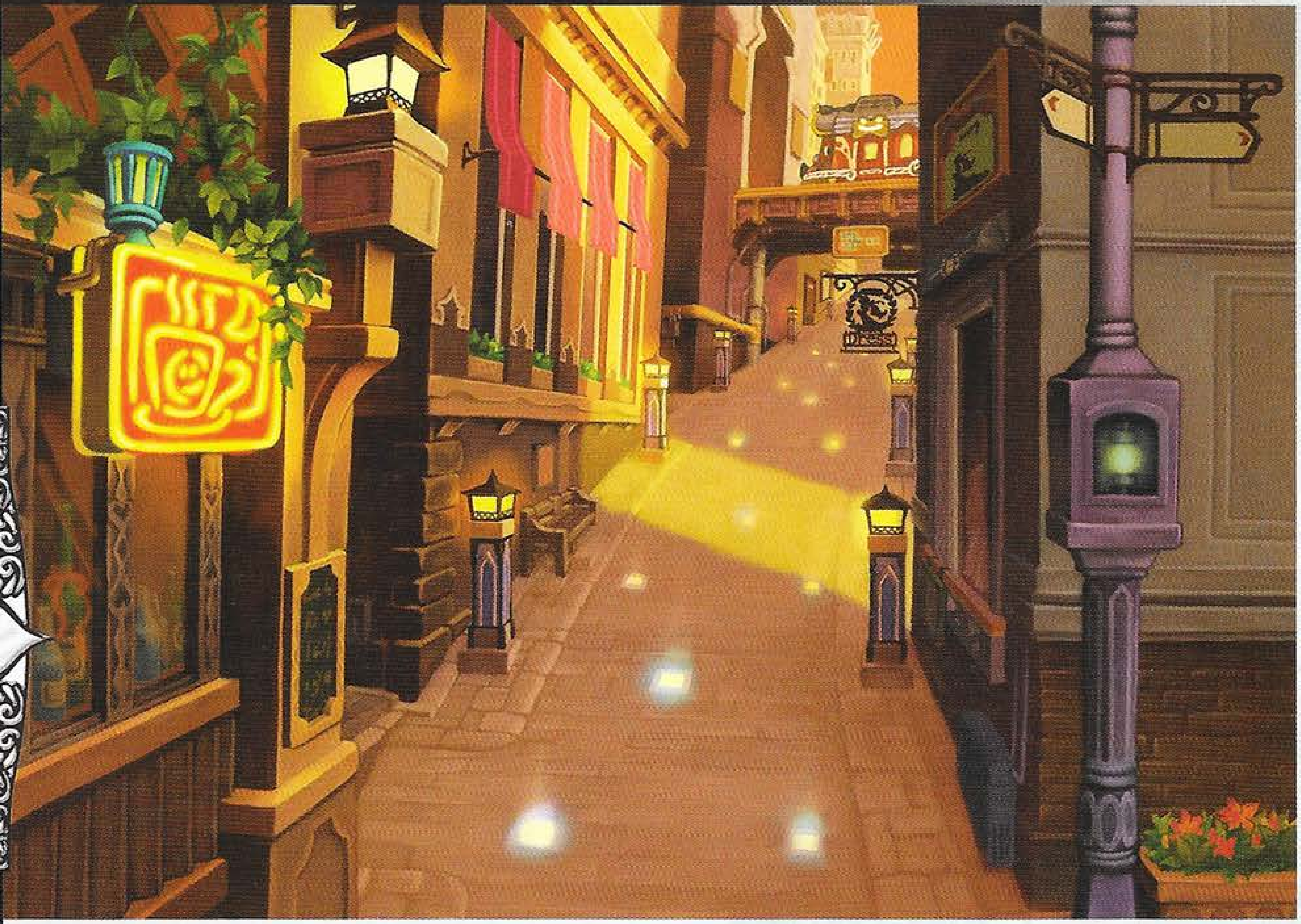
ホロウバスティオンのエピソード2をクリアすると、ほかのほとんどのワールドでもエピソード2が追加されるようになるほか、以下のような変化も起こる。

- オリンポスコロシアム、アグラバー、ハロウィンタウン、プライド・ランドの4ヵ所がワールドマップから消えて、しばらく着陸できなくなる（→P.298）
- エピソード1をクリアしていないワールドを含め、各ワールドのバトルレベルが上がる

TWILIGHT TOWN

トワイライトタウン

沈むことのない夕日に照らされた、たそがれの街。
多くの人が暮らしており、
大きな時計塔に見守られるようにしてたくさんの家々やショップが並ぶ。
街の中心部にあるセントラルステーションには、
住宅街や海などさまざまな場所へ向かう電車が発着している。



コマンドウインドウ

※下記以外のものについてはP.690に掲載

通常時



バトル時



⬅町並みのなかを電車が走っていくデザイン。商店街や住宅街ではこのウインドウになる。

通常時



バトル時



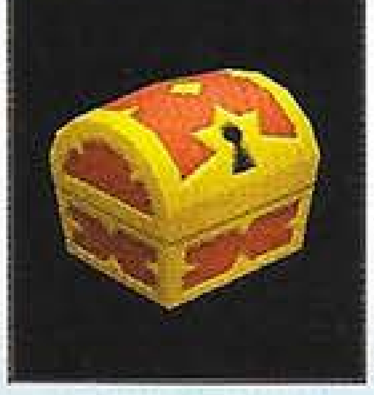
⬅不思議な塔ではこんな形に。星と月がモチーフで、中央にはイェン・シッドの魔法の帽子が。

宝箱

大



小



⬅大きいものは青地、小さいものは赤地で、金色のフチ取りとダイヤ形の模様が入っている。

マップを移動したときの演出

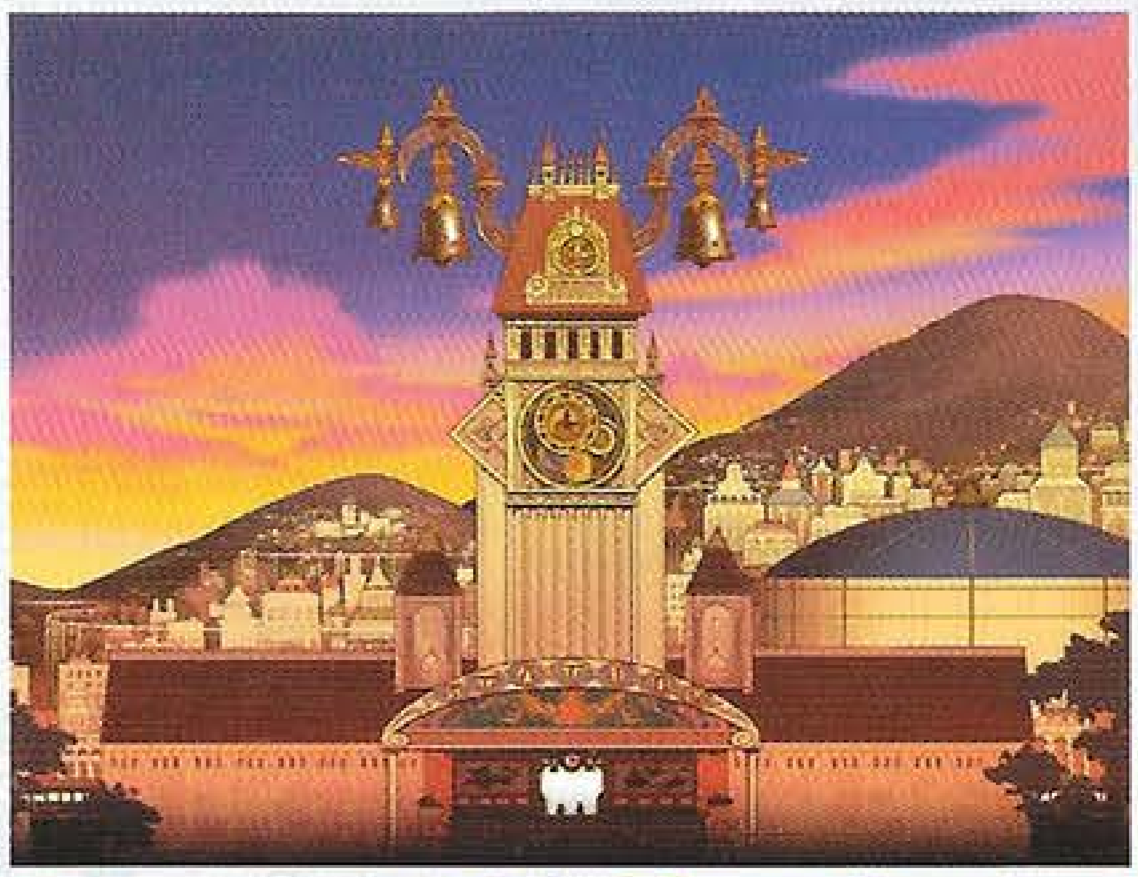


⬅前作では一件落着のときなどに見られた、鍵穴の形。

はじめて訪れたときのお話



トワイライトタウンに住む少年ロクサスは、奇妙な夢に悩まされていました。それは、自分と同じ年ごろの少年が、"鍵"を手にさまざまな世界を旅するというもの。その夢を見るようになったころから、ロクサスの前に不思議な者たちが姿を見せはじめます。思い出を盗む白い化け物、黒いコートを着た謎の男、そして白い服の少女ナミネ――。奇妙な不安に駆られながらも、仲良しのハイネたちと一緒に夏休みを楽しもうとするロクサスでしたが……。









WORLD PICKUP 時計塔がそびえ電車が走る"たそがれの街"



⬅街でささやかれている奇妙なウワサ"七不思議"。その真相とは……?



⬅大きな街だけに人手が足りないのか、掲示板にはアルバイトの情報が。

➡路面電車、商店街と住宅街を結ぶ電車、そして幽霊列車……いろんな列車が街を走る。



➡不思議な形をしたイェン・シッドの塔。階段が空中に浮かんでいたりして、とても神秘的。



トワイライトタウンのキャラクター

ハイネ

Hayner
登場作品：──

知る人ぞ知る、トワイライトタウンの"トンガリ少年"。運動神経がよく、トワイライトタウンで流行中の競技『ストラグルバトル』にも、選手として参加している。思い立ったらすぐに実行する行動派。仕切りたがりなところがあり、仲良しのピンツとオレットを先頭に立って引っ張っている。サイファーたちとは長い因縁があるらしく、何かにつけて衝突することが多い。



⬆仲間にいろいろな提案をするが、自分はちゃっかりラクしていることも……。



ピンツ

Pence
登場作品：──



ハイネやオレットと仲良しの男の子。おっとりして見えるが、じつは頭の回転が速く、街のウワサにも通じている。オレットとは話好きな者同士で気が合い、ふたりでおしゃべりしたり、買い物に出かけたりすることも多い。仲間と一緒にいる時間が好きで、とりわけみんなでシーソルトアイスを食べているときに喜びを感じる。特技のコンピューターいじりは、専門家並みの腕前。



⬆動作はのんびりしているが、しゃべると早口。なかなか鋭いところがある。

オレット

Olette
登場作品：──

しっかり者で落ち着きのある女の子。ハイネたちとは、ほとんどの時間を一緒に過ごすほど仲が良い。みんなの世話を焼くことが多いが、思いつきで物事を進めるハイネとのんびり屋のピンツには、ヤキモキさせられることもしばしば。駅前通りでショッピングをしたり、時計塔にのぼって夕日をながめながらみんなとおしゃべりしたりするのを、何よりも楽しみにしている。



⬆オレットの持っているマニーポーチは、彼女が自分で作ったもの。



サイファー

Seifer

登場作品：『ファイナルファンタジーVIII』(1999年)

取り巻きとともに街を見まわる、自称"街の風紀委員長"。腕っぷしが強く好戦的で、己の心にしか従わない。自分なりにトワイライトタウンの治安を守ろうとしているが、強引に物事を進めようとするため反感を買いやすく、とくにハイネたちとは犬猿の仲。





原作では？ 兵士養成学校の問題児で、主人公のスコール(本作のレオン)に対抗意識を燃やし、何かと彼に戦いを仕掛けた。雷神と風神(本作のライとフウ)を連れている点や風紀委員長だった点、そして印象的なセリフは、本作にも引き継がれている。



←帽子の"俺"をアレンジした文字が、自己主張の強い性格をよく現している。

セッツァー

Setzer

登場作品：『ファイナルファンタジーVI』(1994年)



あらゆる勝負事に身を投じる、さすらいのギャンブラー。ストラグルバトルの前大会の優勝者で、整った容姿と華麗なふるまいから女性に人気が高く、行く先々でファンの黄色い声援に包まれている。もっとも、その実力には疑問なところも……。



原作では？ 束縛を嫌う一匹狼で、自分が持つ飛空艇にカジノを設置しているほどのギャンブル好きだった。もともとキザで、女性を前にするとカッコつけるところはあったが、本作ではそれが「女性に大人気」という形で表現されている。



➡「今、考えていることの逆が正解だ」というセリフは原作でも口にしていた。

トワイライトタウンのキャラクター

ライ(雷神)

Rai

登場作品：『ファイナルファンタジーVIII』(1999年)



サイファーの取り巻きのひとりである、力自慢の少年。調子に乗りやすく単純な性格で、サイファーを心から慕っており、彼の言うことには一も二もなく従う。威勢はいいが、いつも一緒にいる相棒のフウには、まったく頭が上がらない。語尾に「〜だもんよ」とつけるのが口グセ。



原作では? やはりサイファーの仲間として行動。魔女のせいで変わっていくサイファーの身を案じつつ、最後まで彼に従った。サイファーに絶対の信頼を寄せるところや独特の口グセは、本作でも健在だ。



フウ(風神)

Fuu

登場作品：『ファイナルファンタジーVIII』(1999年)

相棒のライとともにサイファーを支える少女。口数が極端に少なく、意味を伝えるのに必要な単語だけを切り取った、ぶっきらぼうな話しかたをする。感情をほとんど表に出さないため冷たい人物に見られがちだが、何を置いてもサイファーの役に立とうとする、熱い心の持ち主。



原作では? 雷神と並ぶサイファーの片腕で、その立場も特徴的な話しかたも本作と共通。ちなみに、ゲーム中では左目を隠すように前髪を下ろしているが、原作の彼女は左目に眼帯をつけていた。

ビビ

Vivi

登場作品：『ファイナルファンタジーIX』(2000年)

サイファーたちにくっついている気弱な少年。引っこみ思案でハッキリしない性格なのをいいことに、サイファーたちから雑用を押しつけられている。あつかいが悪いにもかかわらずサイファーのことを慕い、彼のように強くなりたくて、影でこっそり努力している様子。





原作では? 気が弱く周囲に流されがちなところは本作と同じだが、原作では黒魔法を使う魔道士。自身の生い立ちに衝撃を受けつつも、生きることの意味を考えながら一生懸命前進する姿が印象的だった。

イエン・シッド

Yen Sid
登場作品：『魔法使いの弟子』（1940年）

王様の師匠である、偉大な魔法使い。トワイライトタウンの中心部から離れたところに建つ塔に住む。誰もがあっと言うような奇跡を指先ひとつで起こし、その魔力には並ぶ者がない。王様から頼まれて、ソラに新たな知識をさずけ、旅の準備を整えてくれる。





原作では？

映画『ファンタジア』の一幕である『魔法使いの弟子』に登場し、オーケストラの演奏に合わせて威厳たっぷりに魔法を使った。「ミッキーの師匠」という設定は、ゲーム中にもそのまま受け継がれている。



⬅厳しいだけでなく、海のように広い心の持ち主。ソラにも優しい表情を見せる。

フローラ&フォーナ&メリーウェザー

Flora&Fauna&Merryweather
登場作品：『眠れる森の美女』（1959年）

セブンプリンセスのひとりであるオーロラに祝福をさずけた、3人の良き妖精たち。ソラのおかげで平和になったはずの故郷が、ふたたびハートレスにおびやかされたため、イェン・シッドのもとに身を寄せていた。得意の魔法で、ソラの新たな服を作り出す。







フローラ
赤い服を着た妖精。3人のリーダーのような立場だが、あわて者なのが玉にキズ。

フォーナ
緑の服を着た妖精。ほがらかでおっとりしており、比較的落ち着きのある性格。

メリーウェザー
青い服を着た頑固な妖精。マレフィセントとは、3人のなかでもとくに因縁が深い。

原作では？

マレフィセントにかけられた呪いからオーロラを助けようとして、3人で彼女を森の奥深くにかくまい、16歳になるまで育てた。オーロラに贈るドレスの色をめぐり口論することもあったが、そんな彼女たちの服へのこだわりは、ゲーム中ではソラの服を決める場面に現れている。



トワイライトタウン
Twilight Town

詳細マップ▶P.592〜601

Event Scene Pick up



⬅夕暮れの街に住む少年、ロクサス。彼は仲間たちと一緒に、盗難事件の犯人を捜しはじめる。

4



⬅ロクサスたちの前に、サイファーとその子分が登場。彼らも何かを盗まれたようだが？

5



⬅謎の敵に追いつめられ、もうダメかと思われたそのとき……不思議な武器が右手に現れた！

7

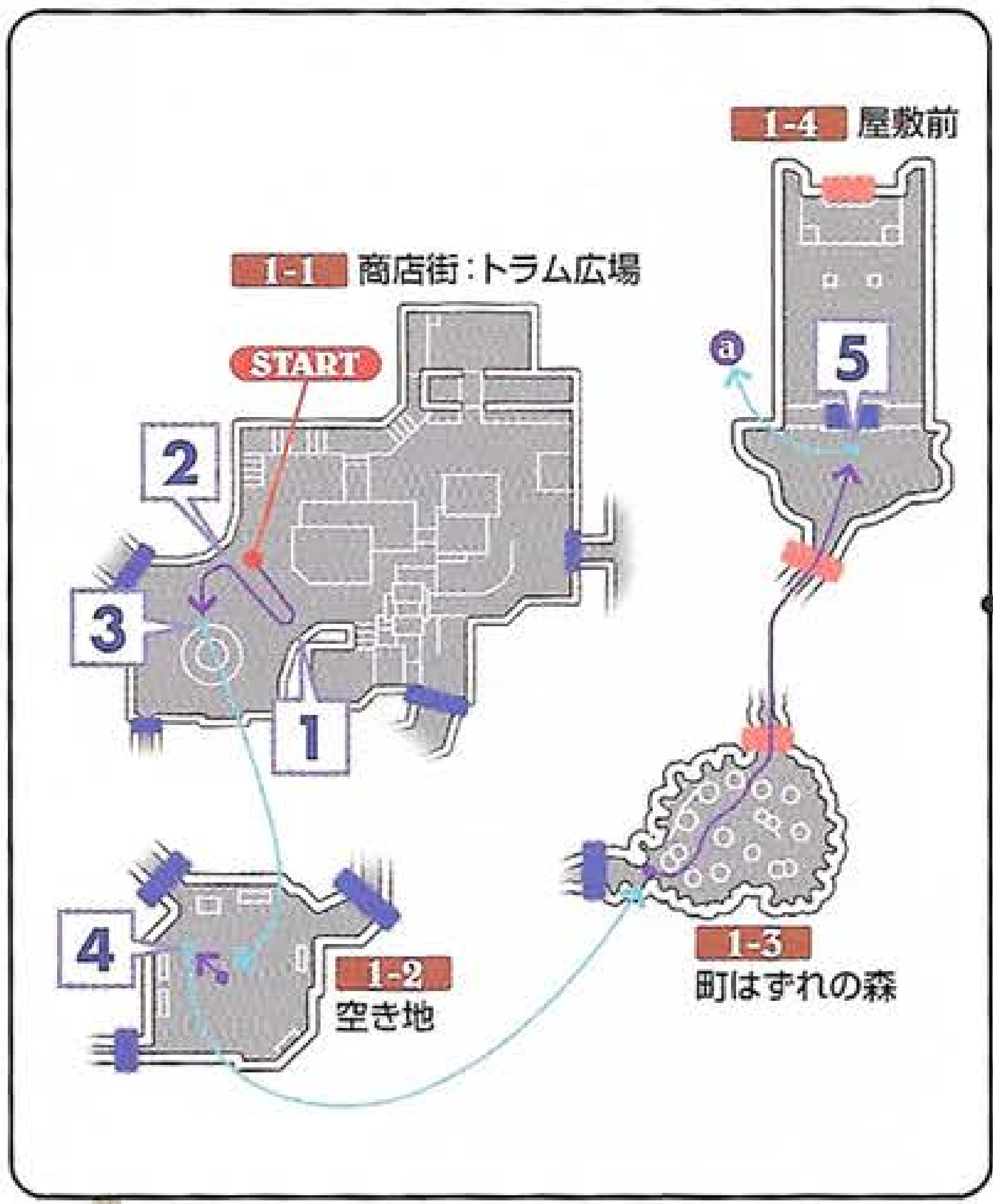


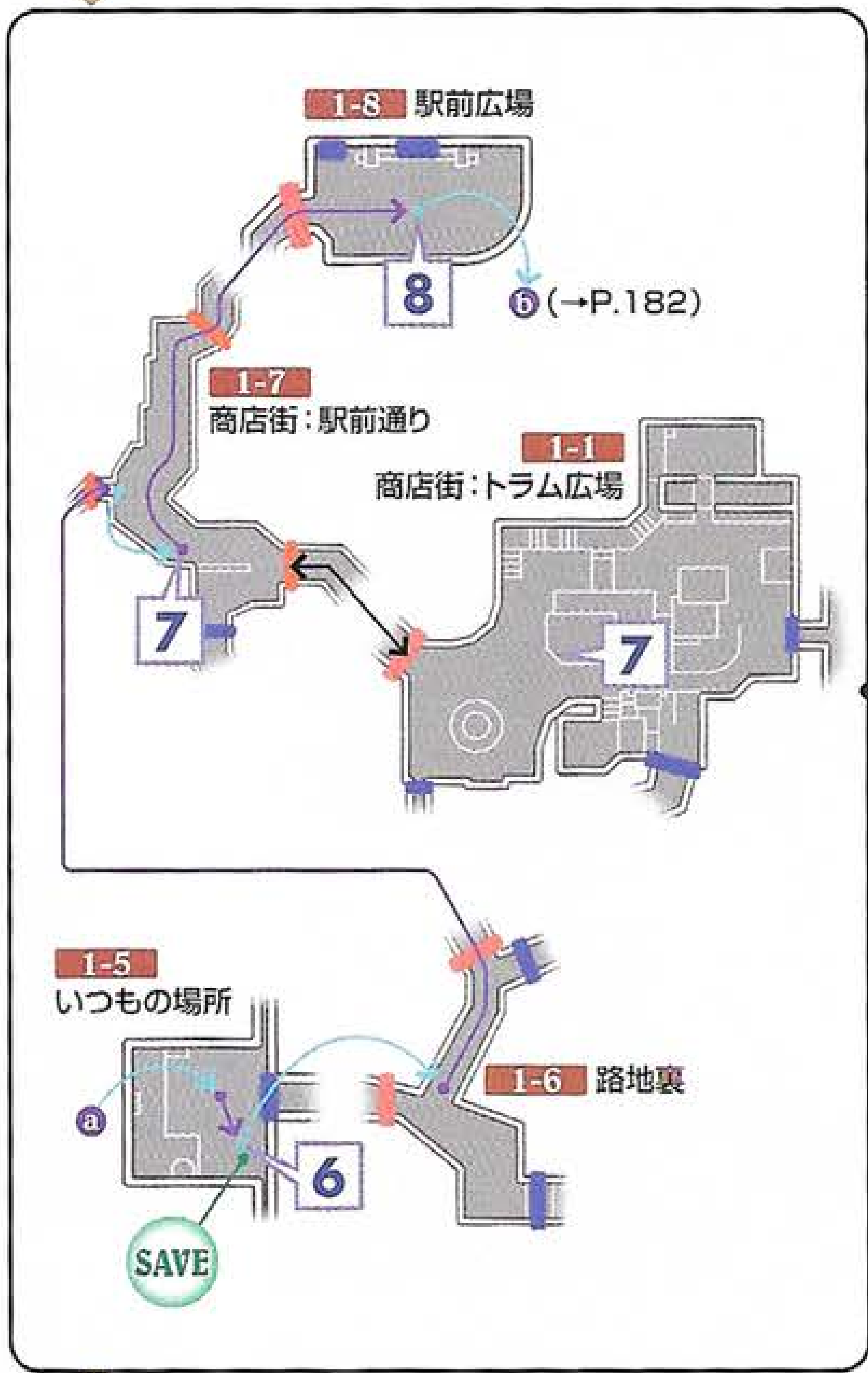
⬅みんなで海へ行こうというハイネの提案を受け入れて、ロクサスたちはお金をかせぐことに。

8



⬅ソラを感じているか――黒いコートを着た男が、ロクサスに意味深な言葉を投げかける。





P.182へ

ロクサス編

物語は、ロクサスが夏休みのうちの6日間を過ごすところからはじまる。ゲームを進めながら、移動やバトルでの基本操作などを順に覚えていこう。

BATTLE LV 1~3

BOSS


トワイライトソーン


アクセル

CHAPTER 4 シナリオ SCENARIO

1日目

1 1-1 商店街：トラム広場
●防具屋に近づく

2 1-1 商店街：トラム広場
●アクセサリー屋の店員に話しかける

3 1-1 商店街：トラム広場
●ネコをロックオンする

4 1-2 空き地
●いずれかの武器を拾う
●サイファーと戦う
バトル サイファー

5 1-4 屋敷前
●謎の敵をつかまえる
●盗まれた写真を謎の敵から取りもどす
バトル ダスク

2日目

6 1-5 いつもの場所
●セーブポイントに触れて、セーブメニューを開く
入手 トワイライトタウンの地図

7 1-7 商店街：駅前通り
●マニーをかせぐ方法をハイネから聞く
●アルバイトをしてマニーをかせぐ

8 1-8 駅前広場
●かせいだマニーをハイネのところに持っていく
入手 マニーポーチ

P.183へ

1 2 3 やるべきことが表示される

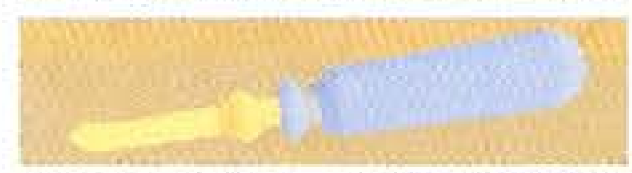
ロクサスが自由に動けるようになったら、画面に表示されるメッセージのとおりに行動しよう。3では、その場から動かずにR1ボタンを押せば、すぐにネコをロックオンできる。

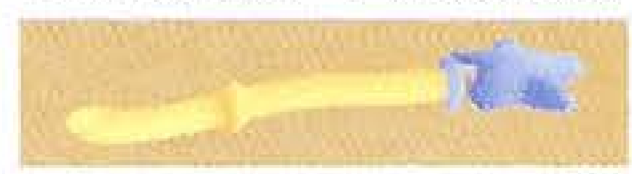
4 上がるステータスは武器によってちがう

3種類ある武器のいずれかを拾うと、拾った武器に応じてロクサスのステータスが下の表のように上がったのち、サイファーとのバトルになる。このバトルの勝敗にかかわらず物語は進むが、サイファーに勝ったときと負けたときとで、バトルが終わったあとの会話内容が少し変わるのだ。

武器と上がるステータスの対応

武器名	上がるステータス
ストラグルソード	攻撃力+1
ストラグルワンド	魔法力+1
ストラグルパドル	防御力+1


⬆ストラグルソード(右側の武器)


⬆ストラグルワンド(左側の武器)


⬆ストラグルパドル(中央の武器)

5 ダスクにダメージを与えるには

最初のうちは、ダスクをいくら攻撃してもダメージを与えることができない。しかし、ダスクを10回攻撃するかロクサスのHPが残り30%未満になれば、武器がキーブレードに変わり、ダメージを与えられるようになるのだ。なお、このバトルでは、ロクサスのHPが1以下になるとすぐに全回復する。

7 8 海へ行くためのマニーをかせごう

ハイネの提案を聞いたあとは、1-7 商店街：駅前通りや 1-1 商店街：トラム広場にある掲示板を調べることで6種類のアルバイトができるようになる(各アルバイトの詳細についてはP.442~448を参照)。アルバイトでかせぐ目標額は800マニーと言われるが、実際は50マニー以上かせげばOK。ただし、マニーを多めにかせぐと下の表のようにロクサスの最大APが上がるので、マニーをためてみるのも手だ。なお、8を行なった時点で所持金はゼロになる。

かせいだ額と上がる最大APの対応

かせいだ額	上がる最大APの量
650~1040マニー	1
1050マニー以上	2

※アルバイトを終えた時点で所持金が2000マニー以上になっていると、自動的に8が行なわれる

Event Scene Pick up



←いつもの場所に行くと、1通の書き置きが。ハイネの言葉どおり、ロクサスは駅へ向かう。

9



←ロクサスの前に姿を現す謎の少女。会話もそこそこに、彼女はその場を立ち去っていった。

10



←盗難事件のときに戦った敵がまたもや出現！サイファーたちとともに、必死に戦うロクサス。

11



←気がつくと、そこは見知らぬ場所だった。いったい何が起こったというのだろうか？

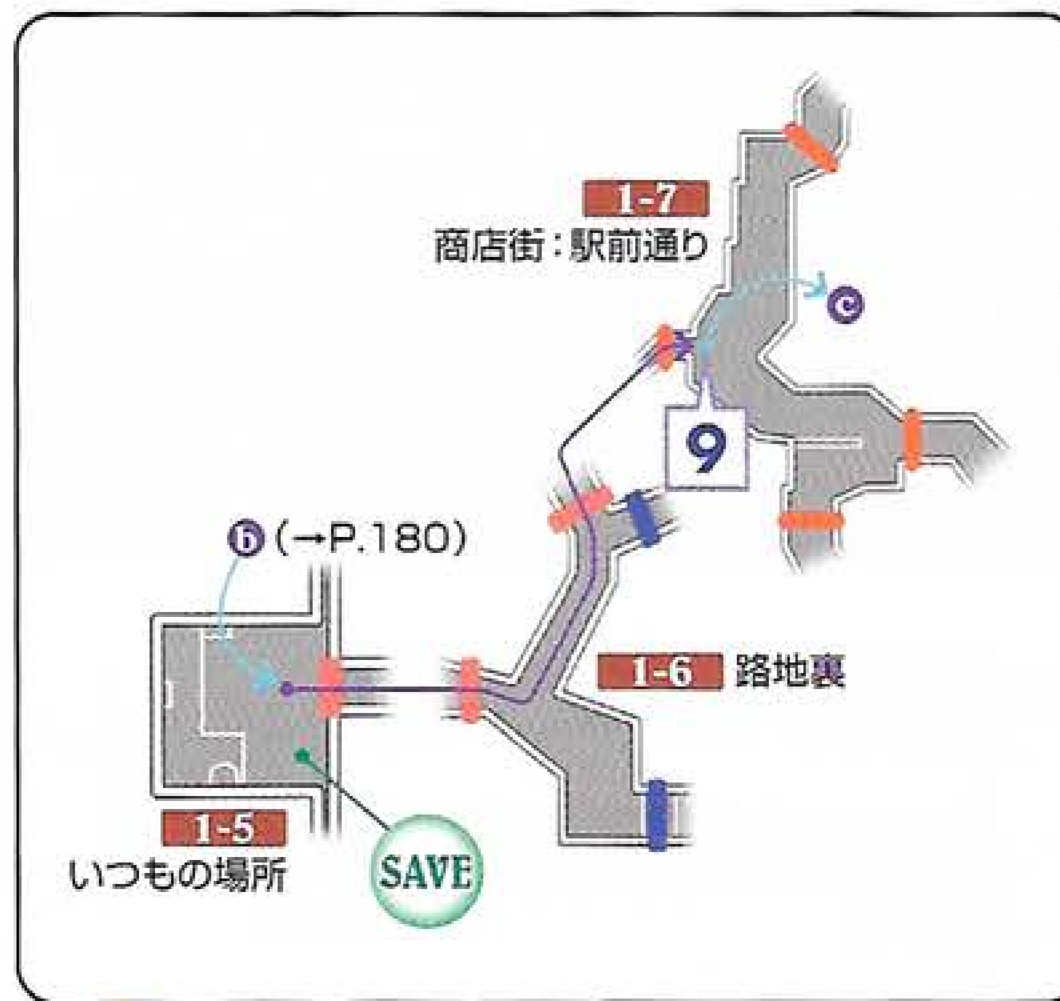
12

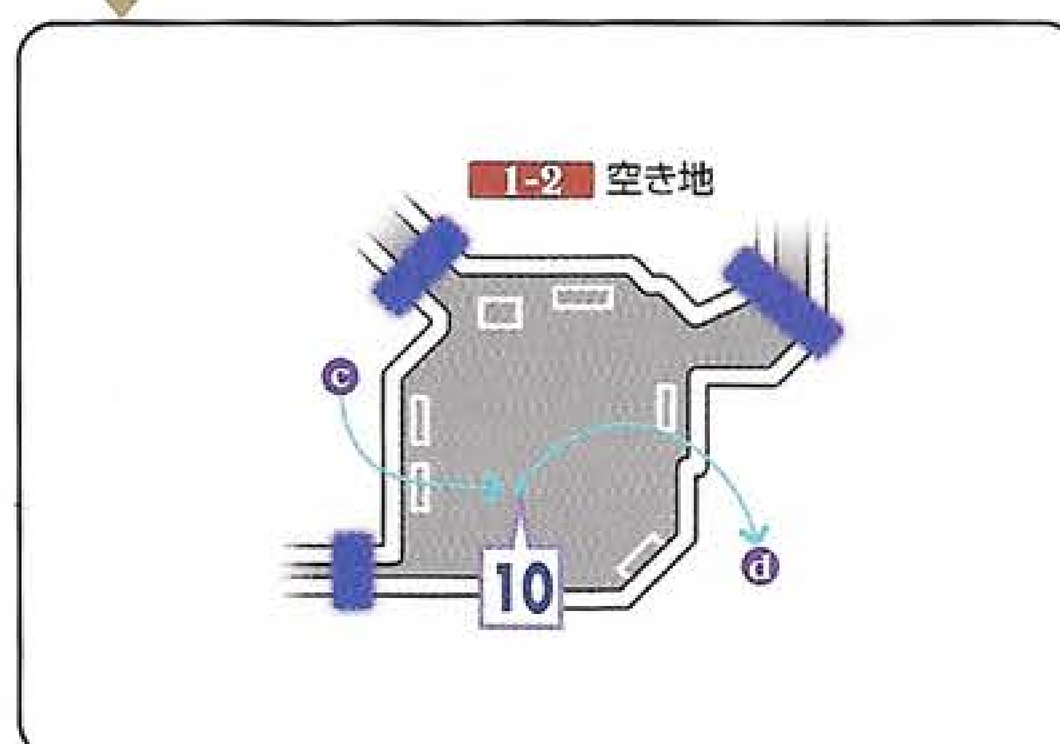


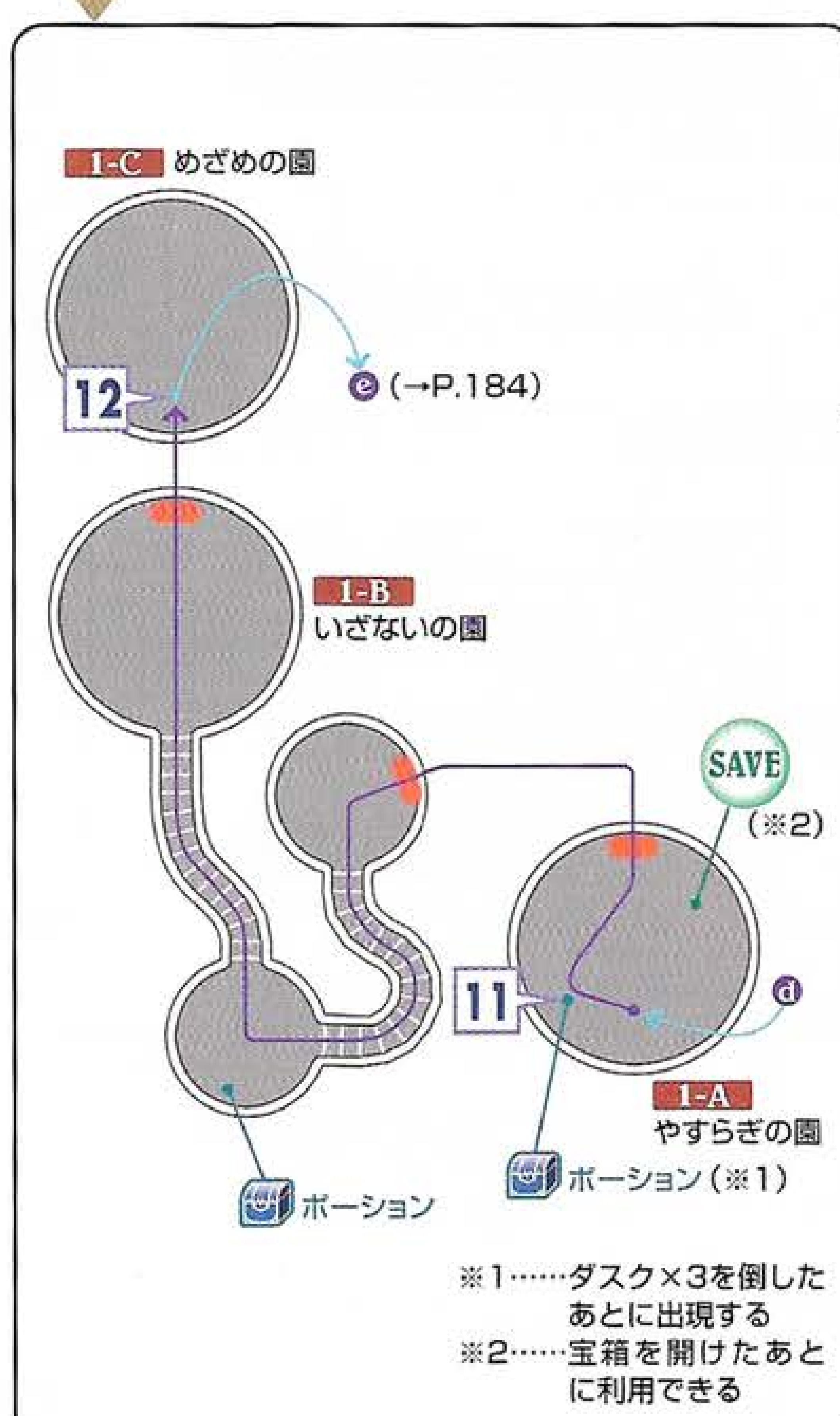
←闇に飲まれかけたそのとき、白い手が伸びてくる。謎の少女──ナミネが助けてくれたのだ。



←本当の名前を覚えているかとロクサスに尋ねるナミネ。すると、黒いコートの男が現れ……。







※1……ダスク×3を倒したあとに出現する
※2……宝箱を開けたあとに利用できる

P.184へ

3日目

9 1-7 **商店街：駅前通り**
- ピンツとオレットに会う
- 謎の少女と出会う

10 1-2 **空き地**
- ふたたび現れた謎の敵と戦う

バトル ダスク

11 1-A **やすらぎの園**
- いずれかの武具を手に取る
- 迫りくる謎の敵を全滅させる
- 出現した宝箱を開ける

バトル ダスク×3

BONUS

ロクサス 『エアリカバリー』

12 1-C **めざめの園**
- 謎の巨大な敵を倒す

バトル トワイライトゾーン(→P.382)＋クリーパー×5

BONUS

ロクサス HP＋5、『リフレクトガード』

P.185へ

9 10 ふたたびダスクと戦うことに

1-7 商店街:駅前通りでの会話が終わると、1-2 空き地でダスクとのバトルがはじまる。このバトルでは敵にダメージを与えられないが、ダスクを10回攻撃するかロクサスのHPが残り30%未満になった時点で、バトルが終了するのだ。



⬅ダスクとのバトルが終わったあとは、1-A やすらぎの園へと自動的に移動することになる。

11 慎重に武具を選ぼう

1-A やすらぎの園には剣、杖、盾の3種類の武具があり、いずれかを手に取ると、ロクサスの武器がキーブレードに変わる。このとき選んだものは、レベルアップ時に修得するアビリティの順番に影響するので(→P.43)、慎重に選ぶこと。

武具を選び終えて3体のダスクを倒したあとは、1-A やすらぎの園に宝箱が現れる。宝箱を開けて中身のポーションを入手したら、新たに出現した扉から 1-B いざないの園へ進もう。なお、以降のバトルでは、HPがゼロになると基本的にゲームオーバーになってしまうので注意。



⬅武器がキーブレードに変化したあとのダスク3体とのバトルでは、ロクサスのHPが1以下になると、直後に最大値まで回復する。



➡宝箱を開けると、コマンドウインドウに『アイテム』コマンドが、キャンプメニューに『アイテム』と『カスタマイズ』が追加される。

12 強敵が待ち受けている

1-C めざめの園では、最初のボス敵であるトワイライトゾーンとのバトルになる。事前に 1-B いざないの園で敵を倒してレベルを上げておくと、有利に戦えるだろう。なお、バトル終了後は自動的に 1-2 空き地へ移動し、以降は 1-A やすらぎの園～1-C めざめの園を訪れることができなくなる。



Event Scene Pick up

14



⬅ストラグルバトル大会の決勝トーナメントに出場するロクサス。初戦の相手はハイネだ！



⬅子分のビビにサイファーがあっさりと倒される。いつものビビとは、様子がちがうようだ。

15



⬅ビビとの試合中、突然まわりの時間が止まり──ロクサスはふたたび謎の敵と戦うハメに。

15



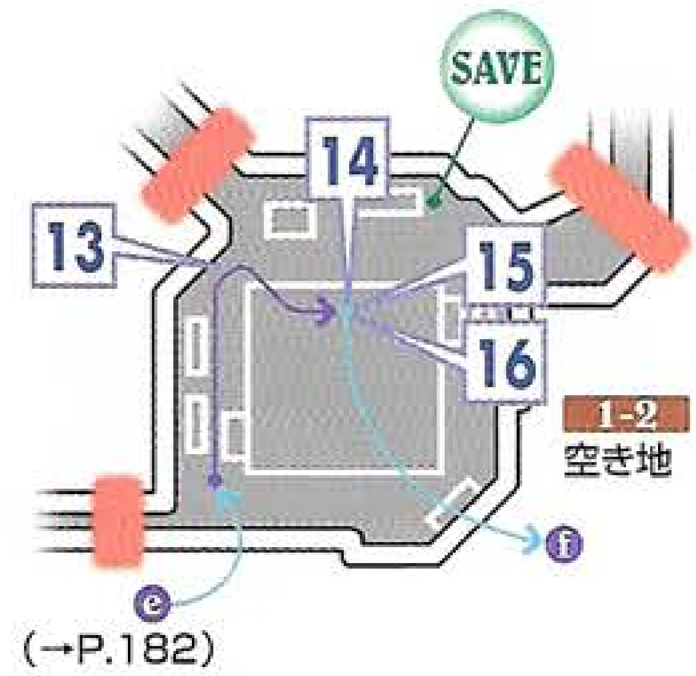
⬅ロクサスを知っている様子のアクセル、そして全身に赤い包帯を巻いた男。彼らは何者？

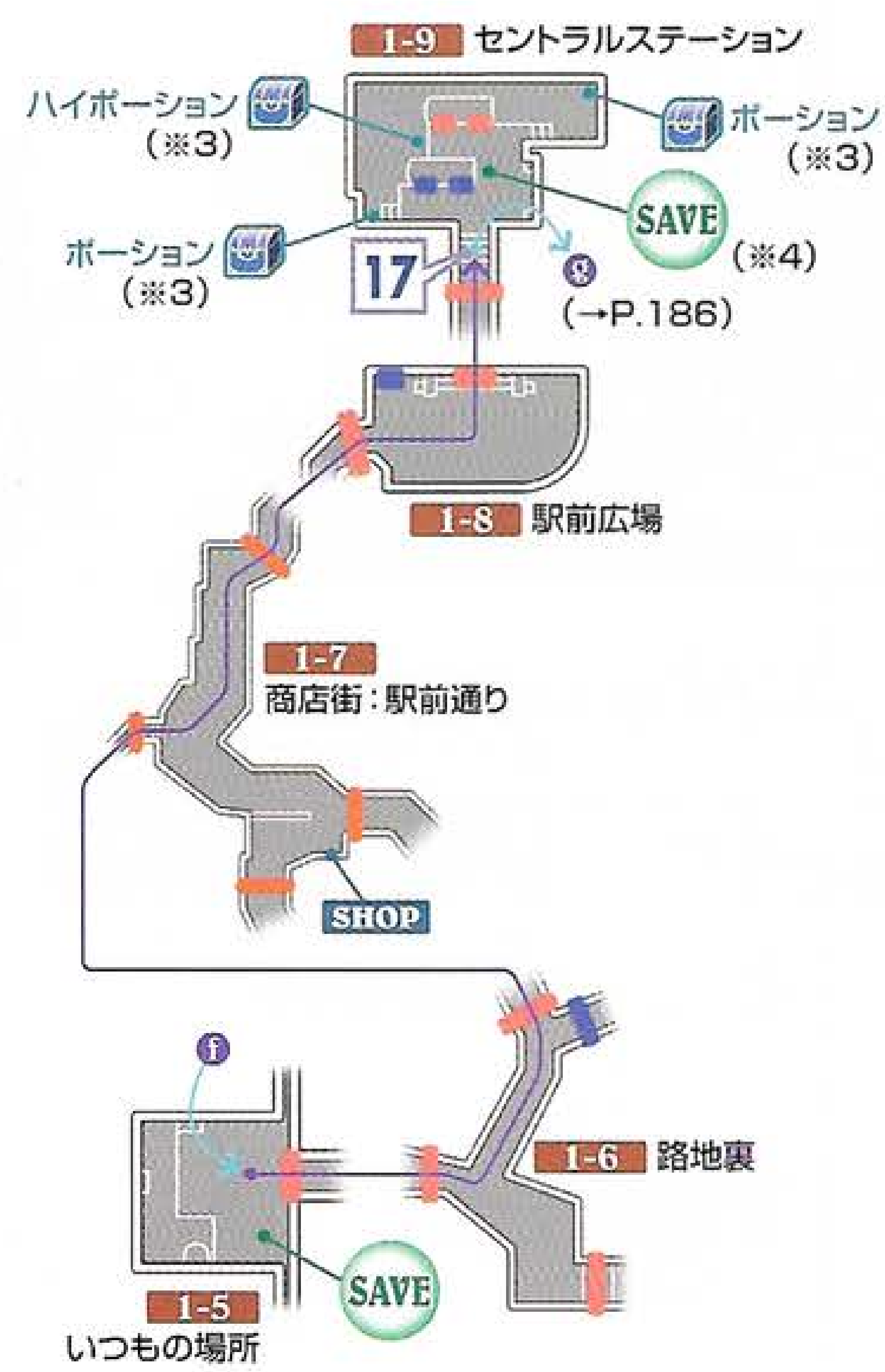


⬅駅の時計塔から誤って落下してしまうロクサス。そのとき、彼の頭に響いてきた声は……。



⬅夏休みもあとわずか。自由研究のネタに困ったロクサスたちは、街の七不思議に目をつける。





※3……1-10を訪れたあとに入手できる
※4……1-10を訪れたあとに利用できる

P.186へ

4日目

13 1-2 空き地
- レフリーから『ストラグルバトル』のルール説明を聞く

14 1-2 空き地
- 主催者に試合の準備ができたことを伝える
- 『ストラグルバトル』でハイネに勝つ

バトル ハイネ(→P.450)

15 1-2 空き地
- 主催者に試合の準備ができたことを伝える
- 『ストラグルバトル』でビビに勝つ
- 試合中に現れた謎の敵を倒す
- アクセルをしりぞける

バトル ビビ(→P.450)
バトル ダスク×3
バトル アクセル(1回目)(→P.383)

16 1-2 空き地
- 主催者に試合の準備ができたことを伝える
- 『ストラグルバトル』でセッツァーと勝負する

バトル セッツァー(→P.451)
入手 (本文参照)

5日目

17 1-9 セントラルステーション
- 電車に乗る

P.187へ

13 14 ストラグルバトルを勝ち抜こう

レフリーからルール説明を聞き、主催者に準備ができたことを伝えると、ハイネとの『ストラグルバトル』(→P.449)がはじまる。ちなみに、この日は 1-6 路地裏(5日目は 1-2 空き地)にいるサイファーといつでも戦えるので、通常のバトルを練習したくなったら彼に会いに行こう。



⬅サイファーに勝つと、経験値がもらえる。一度ほかのマップへ移動してから話しかければ何回でも戦えるほか、負けてもゲームオーバーにはならない。

15 ビビを倒しても油断は禁物

ビビに勝ったあとは、ダスク→アクセル(1回目)の順に連続で戦うことになる。連戦の途中でゲームオーバーになると、ビビと戦う直前からやり直しになってしまうので注意。どうしても勝てないときは、ショップでポーションを買って装備したり、 1-6 路地裏でサイファーと何度も戦って経験値をかせいだりしてから挑戦するといいだろう。



⬅ポーションは、 1-7 商店街：駅前通りにあるショップで売られている。お金が足りなければ、アルバイトをしてためよう。

16 試合の結果によるちがい

セッツァーとの『ストラグルバトル』が終わると、その勝敗にかかわらずストラグルトロフィーがもらえる。それに加えて、試合に勝った場合はチャンピオンベルトが、試合に負けた場合はメダルが手に入るのだ。



⬅セッツァー戦での勝敗は、もらえるアイテムだけでなく、バトルが終わったあとの会話にも影響する。

17 電車に乗って住宅街へ

1-9 セントラルステーションに行けば、電車で 1-10 サンセットステーションへ移動できる。なお、電車に乗るためのお金をアルバイトでかせぐ必要はない。

Event Scene Pick up



18

⬅サンセット住宅街を訪れたロクサスたち。ピンツの語る、不思議な石段の真相とは……。



20

⬅情報を求めてトンネルに行くと、そこにはビビが。彼はいったい何をしているのだろう?



21

⬅水面から現れてロクサスに襲いかかる影。その姿や動きは、ロクサスそのものだった。



24

⬅幽霊列車を目撃し、ロクサスは大興奮。だが、ハイネたちには列車の姿が見えなかったという。

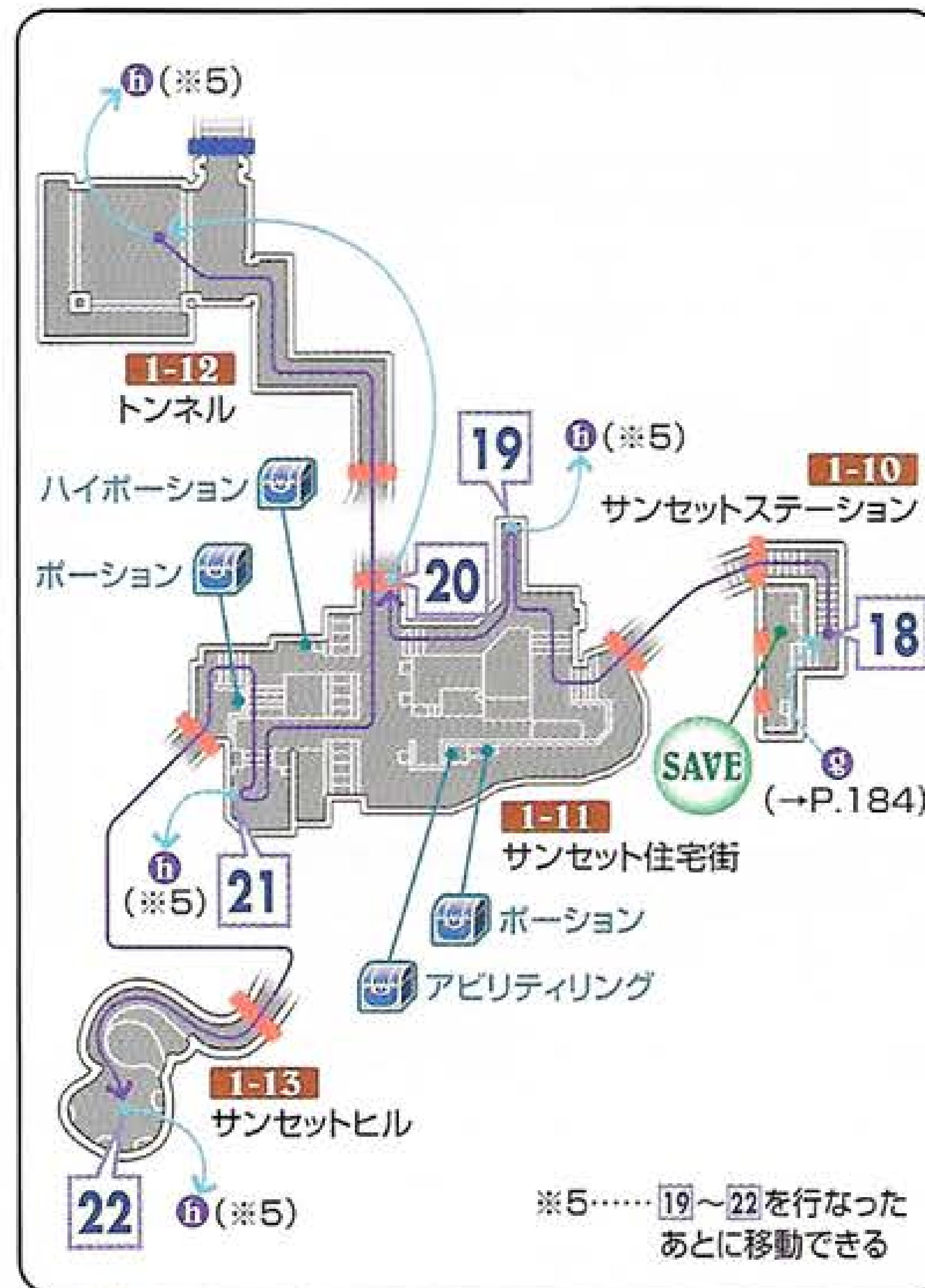


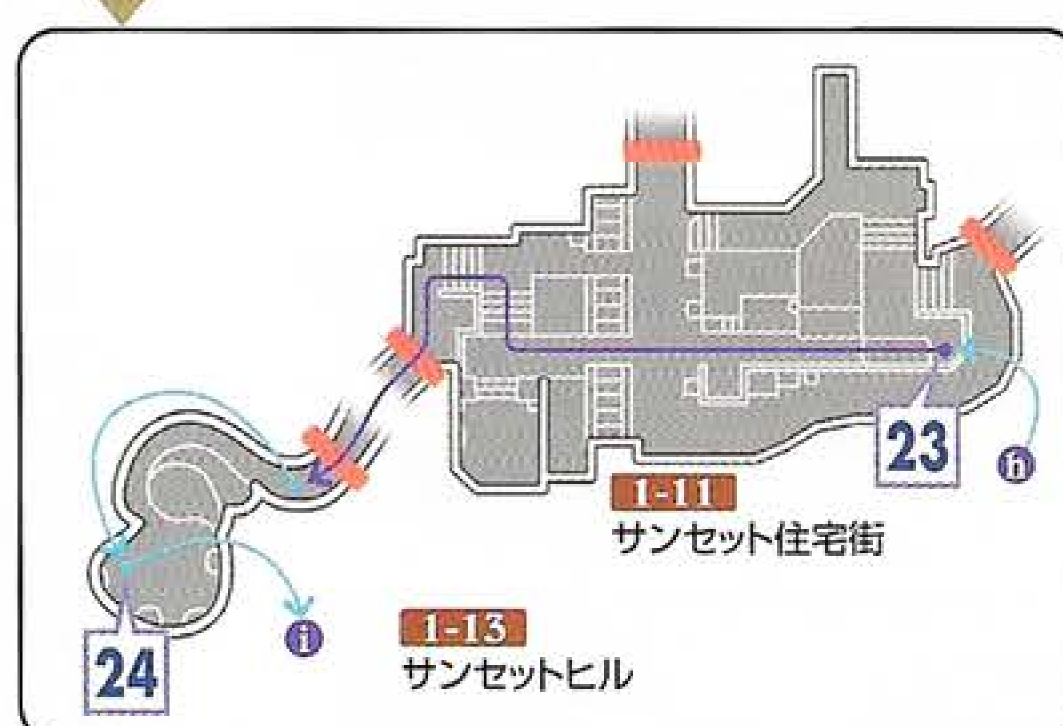
25

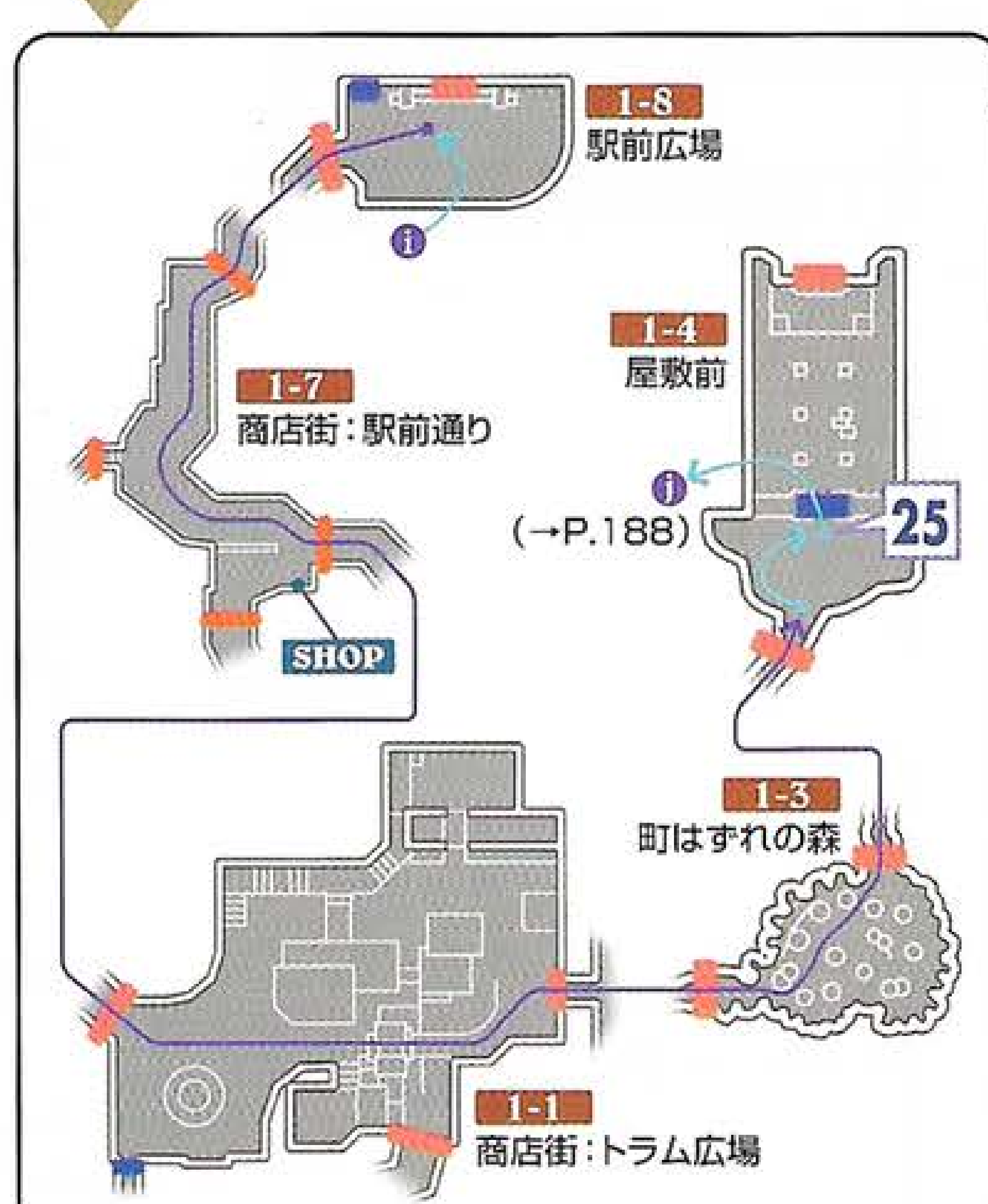
⬅屋敷を訪れたロクサスと話すナミネ。彼女は、夢に出てくる少年と何かつながりがあるらしい。



⬅赤い包帯の男が、ナミネの始末を宣言。その役目を黒いコートの男――アンセムにたくす。







P.188へ

18 1-10 サンセットステーション

●ピンツから石段の真相を聞く

19～22は順不同

19 1-11 サンセット住宅街

●壁に隠された謎を調査する

20 1-11 サンセット住宅街～ 1-12 トンネル

●トンネルに隠された謎を調査する

バトル ビビの幻影×14 (→P.384)

21 1-11 サンセット住宅街

●空き地に隠された謎を調査する

バトル シャドウロクサス(→P.384)

22 1-13 サンセットヒル

●荷物に隠された謎を調査する

23 1-11 サンセット住宅街

●ハイネたちから幽霊列車の話を聞く

24 1-13 サンセットヒル

●幽霊列車を見かける

25 1-4 屋敷前

●幽霊屋敷を調べる

P.189へ

19 20 21 22 4つの謎を調査せよ

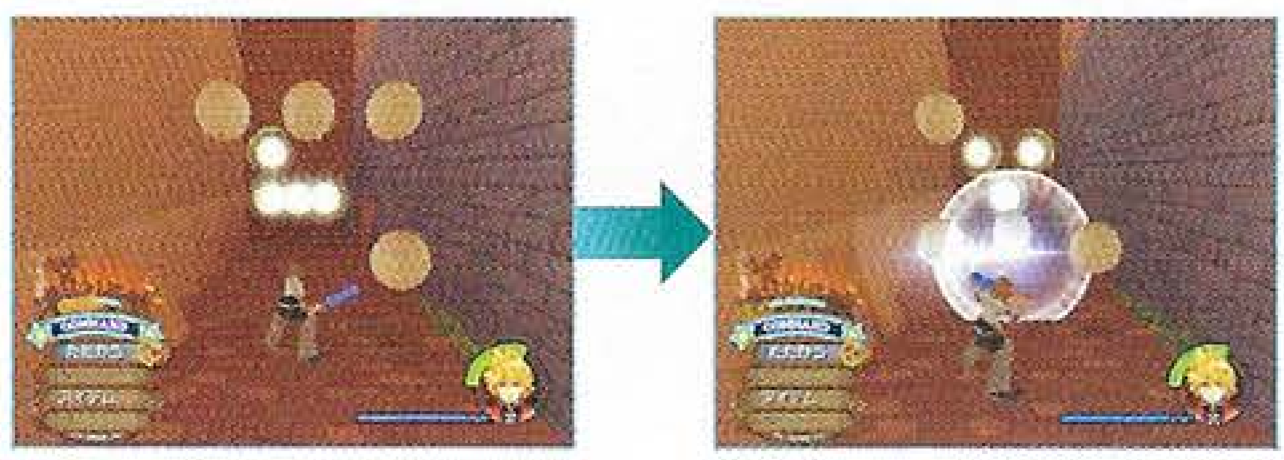
七不思議のうち、下記の4つは特定の場所で△ボタンを押して調査する必要がある。七不思議の情報をまとめた地図をピンツが持っているので、どの謎を調べ終わっていないかわからなくなったら、彼に話しかけて地図を見せてもらうといい。

トワイライトタウンの七不思議

- ◆不思議な石段
- ◆カベの向こうの友達
- ◆トンネルにひびくうめき声
- ◆もうひとりの自分
- ◆うごめく荷物
- ◆幽霊列車
- ◆幽霊屋敷

19 カベの向こうの友達

この場所の調査は、連続で飛び出してくるボールをよけながら前進し、奥の壁を△ボタンでたたけば終了となる。ボールにぶつかってもダメージは受けないものの、手前に大きく吹き飛ばされてしまうので注意。ちなみに、少々タイミングは取りづらいが、ボールに攻撃を当てれば、弾き返してほかのボールを巻きこみつつ消滅させることもできる。



⬆ボールが飛び出してくる場所は、壁の光を見れば事前にわかる。ボールを避けるか、『リフレクトガード』で弾き返しつつ前に進もう。

20 トンネルにひびくうめき声／21 もうひとりの自分

トンネルの入口を調べたときはビビの幻影と、水面を調べたときはシャドウロクサスとのバトルになる。これらのバトルでは負けてもゲームオーバーにはならず、そのあとにトンネルの入口や水面を調べ直せば、何度でも再戦できるのだ。



⬅ビビの幻影は現れる数こそ多いが、攻撃を当てれば一撃で倒せるので、苦戦することはないだろう。

22 うごめく荷物

荷物に△ボタンで飛び乗っているあいだは、画面左上のゲージが減っていく。ゲージがすべてなくなれば調査は完了だが、荷物はときおりゴミ箱へ突っこもうとするので、そのさいは△ボタンで荷物をジャンプさせてよけること。なお、ゴミ箱にぶつかったときはダメージを受けるが、HPがなくなっても調査のやり直しになるだけで、ゲームオーバーにはならない。



⬆△ボタンをつねに連打していれば、荷物から落ちずにすむ。

Event Scene Pick up



⬅いつものように仲間に話しかけるロクサス。しかし、その声は誰にも届かなくなっていた。



26

⬅屋敷へ来い！時は満ちた——アクセルと対峙したロクサスの頭に、謎の声が響き渡る。



⬅屋敷を閉ざす巨大な門。何かに導かれるように、ロクサスはキーブレードを門に向けた。



27

⬅自分の正体を知らされ動揺するロクサスに、ナミネからさらなる事実が告げられてしまう。



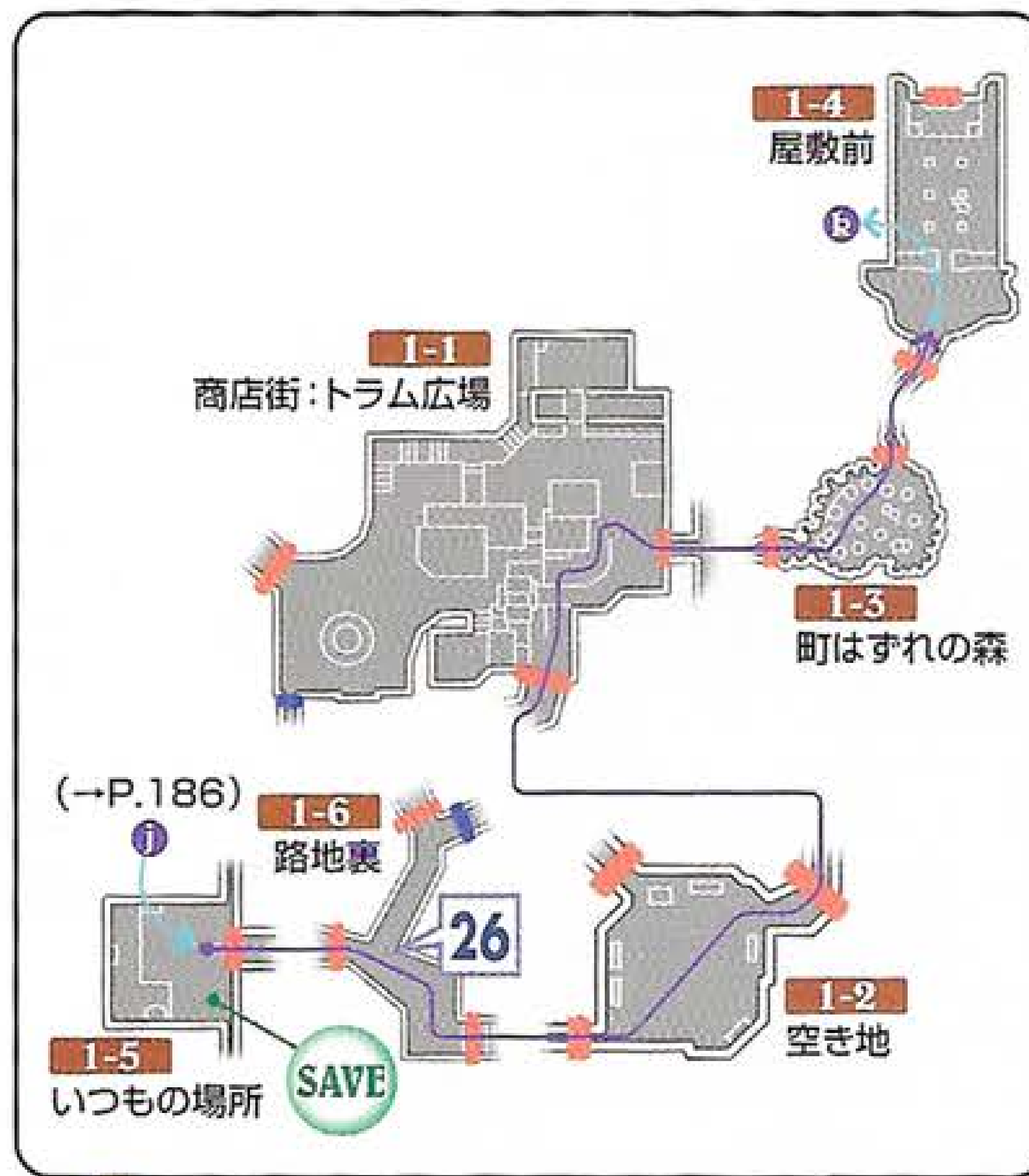
29

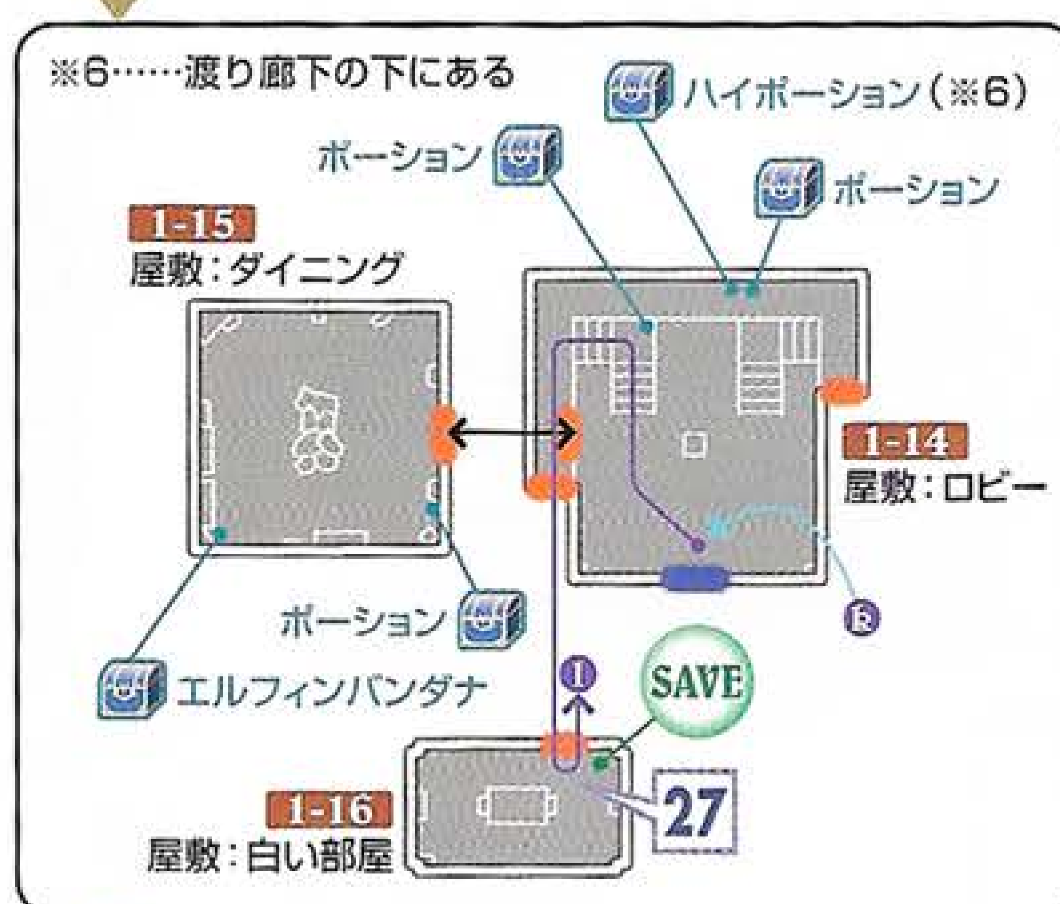
⬅2本のキーブレードを手にしたロクサス。アクセルとの決着をつけるときがやってきたのだ。

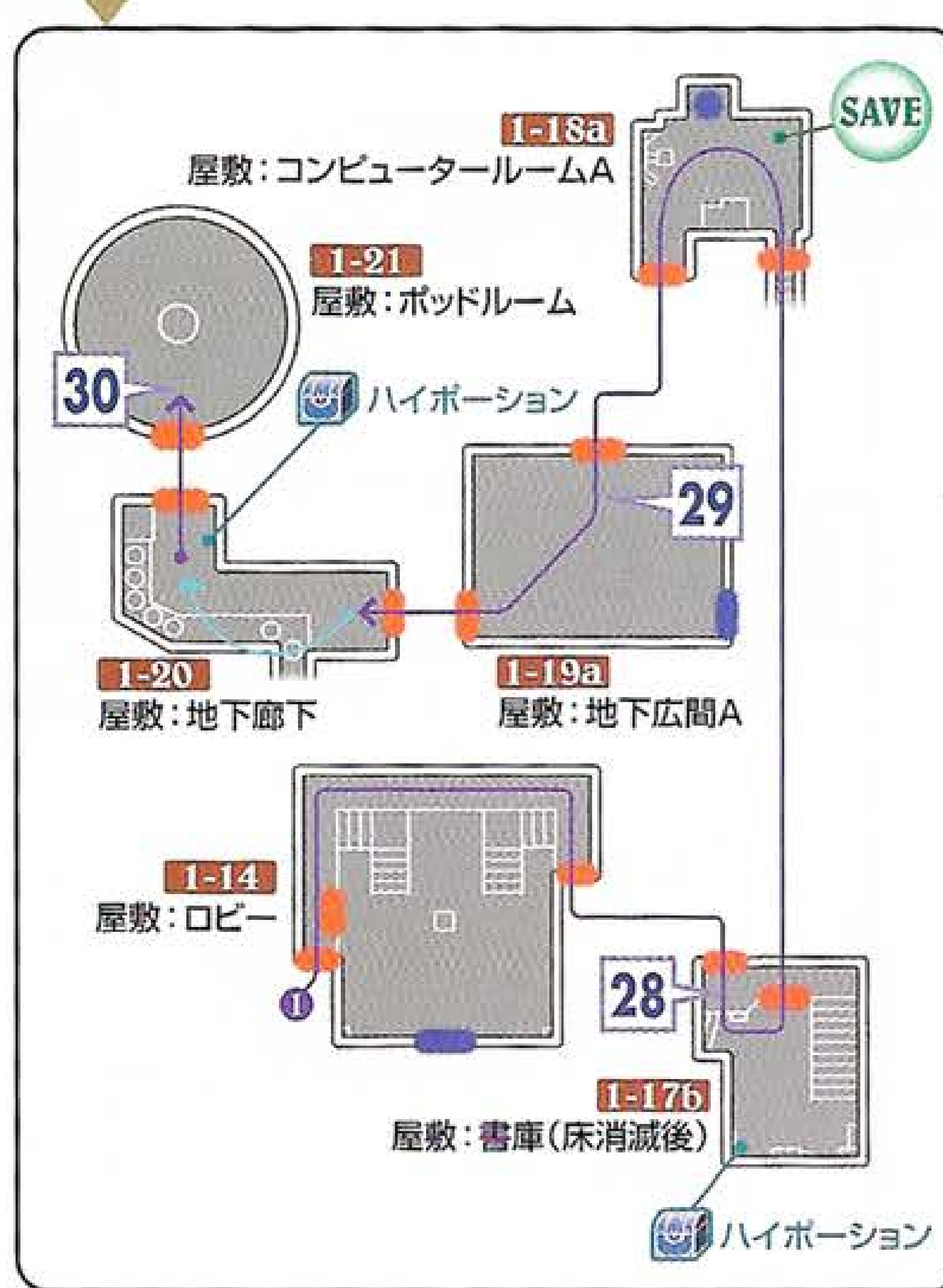


30

⬅屋敷の最深部を訪れると、巨大なポッドを発見。そのなかで眠りについていたのは……。







エピソードクリア

6日目

26 1-6 路地裏
- ●襲いかかってきた謎の敵と戦う
- バトル ダスク×2+アサシン

27 1-16 屋敷：白い部屋
- ●ナミネからスケッチをもらう
- 入手 ナミネのスケッチ、屋敷の地図

28 1-17b 屋敷：書庫(床消滅後)
- ●出現した入口から地下へ進む

29 1-19a 屋敷：地下広間A
- ●謎の敵の群れを全滅させる
- ●アクセルとの決着をつける
- バトル ダスク×4+アサシン×2
- バトル アクセル(2回目)(→P.383)
- BONUS
- ロクサス HP+5

30 1-21 屋敷：ポッドルーム
- ●ディズに斬りかかる
- ●ポッドで眠る少年を見つける

エピソードクリア

26 街のあちこちに敵が現れるように

1-6 路地裏でのバトルは、敵を全滅させるかロクサスのHPが残り30%未満になると終了する。以降は、ロクサス編が終了するまで街の各マップに敵が出現するようになるのだ。



⬅1-6 路地裏にはダスクだけでなく、アクセルも現れる。しかし、この場所でアクセルと戦うことはない。

27 28 スケッチがあれば先へ進める

ナミネのスケッチを入手したら、1-17a 屋敷：書庫へ行ってみよう。すると、机に描かれた絵をロクサスが完成させて、1-18a 屋敷：コンピュータールームAへ行けるようになる。



⬅スケッチを手に入れる前に 1-17a 屋敷：書庫を訪れたり、机の絵を調べたりしても、先には進めない。

29 アクセルを倒したあとは……

アクセルとの決着をつけたあとは、部屋のスミに何かの入口らしきものが現れる。しかし、いまはこれを調べても何も起こらないので、気にせず 1-20 屋敷：地下廊下へ進もう。



30 以降はソラを操作することに

ディズとの会話が終わると、操作キャラクターがロクサスからソラに変わる。それとともに、ロクサスのステータスや覚えたアビリティ、および持っていたアイテムやマニーなどが、すべてソラに引き継がれるのだ。



⬅ここからは「ロクサスメモ」が「ジミニーメモ」に変化し、さまざまな情報を見られるようになる。



トワイライトタウン
Twilight Town

詳細マップ▶P.592〜601

Event Scene Pick up



⬅屋敷を出て、街を訪れたソラたち。どこか見覚えのある風景に、ソラはとまどいを覚える。



2
⬅街で会ったピンツとオレットによると、誰かがソラたちを捜しているらしい。まさか王様!?



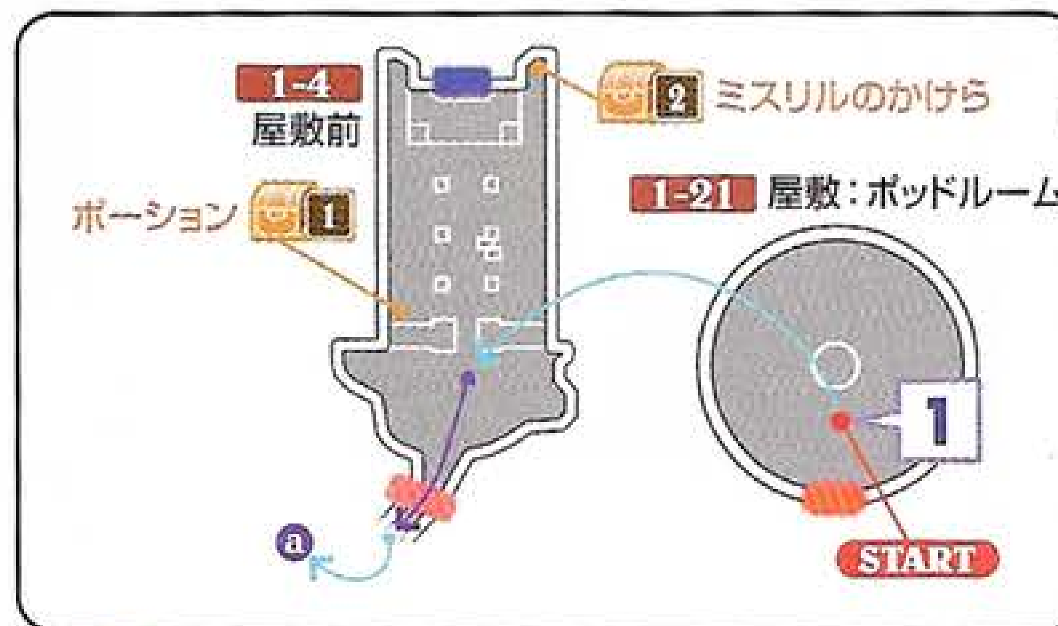
3
⬅王様からポーチを受け取るソラ。そのなかには、お金と青いクリスタルが入っていた。

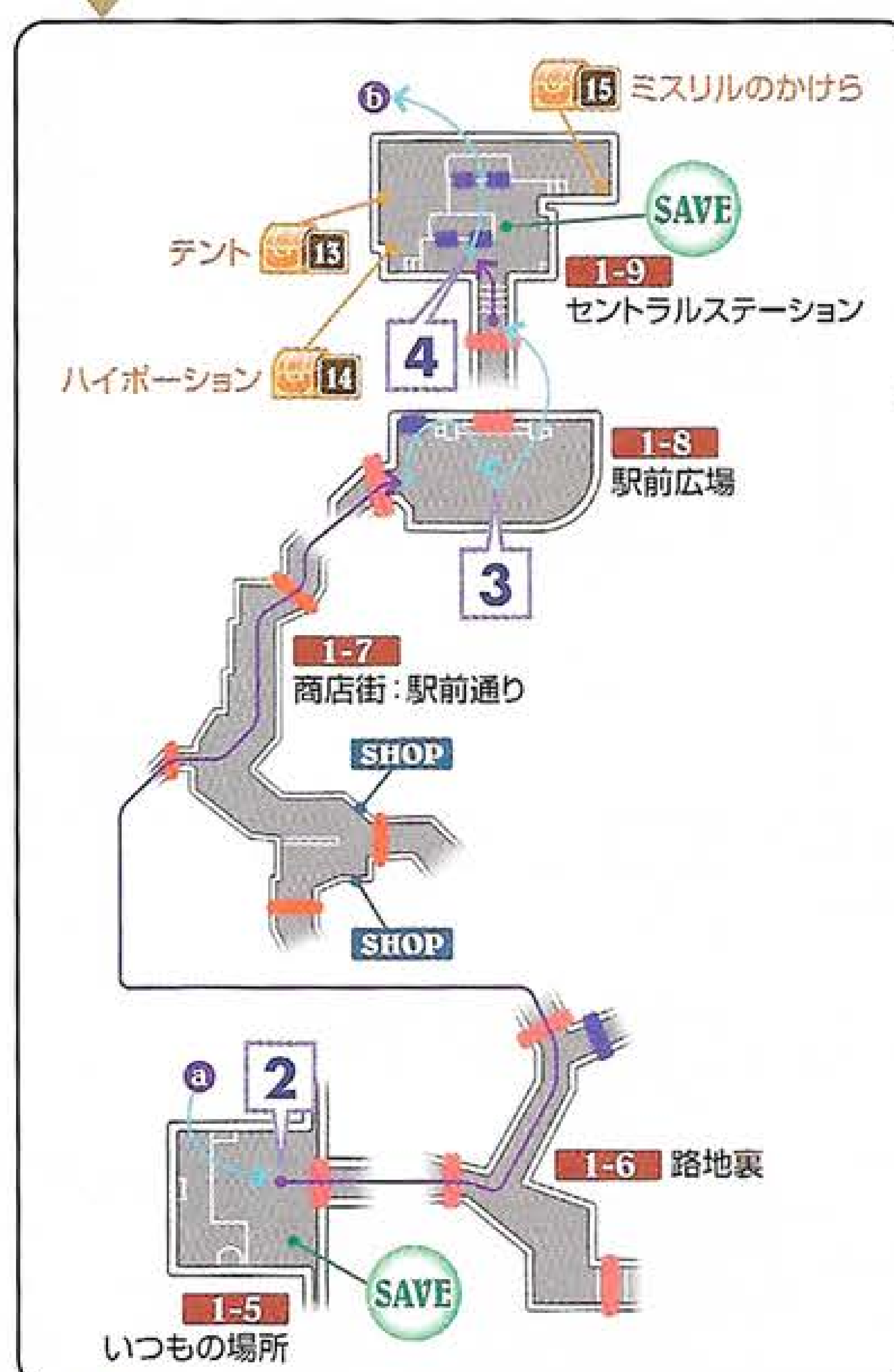


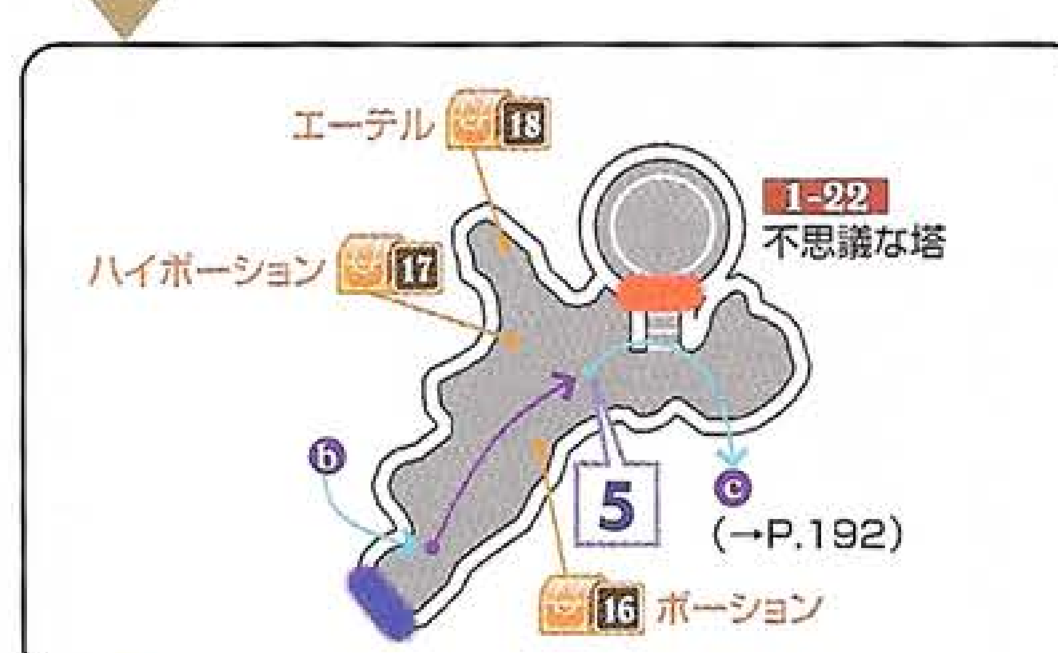
4
⬅電車に乗る一行を、ハイネたちが見送る。そのとき、ソラの目からひと筋の涙が……。



5
⬅塔の入口からなかをのぞきこむ人物——その正体は、王様の世界で悪名高いピートだった。







P.192へ

エピソード0：ソラの旅立ち

操作キャラクターがソラに変わり、いよいよ本格的な冒険がはじまる。これ以降は自分だけでなく、仲間のHPやアビリティなどにも気をくばろう。

BATTLE LV 6~7

Boss —

CHAPTER 4 シナリオ SCENARIO

1 1-21 屋敷：ポッドルーム
●ドナルドとグーフィーがパーティーに加わる

2 1-5 いつもの場所
●ピンツたちから王様のことを聞く

3 1-8 駅前広場
●つぎつぎと現れる謎の敵と戦う
バトル ダスク×10+クリーパー×∞
入手 マニーポーチ、クリスタルボール、裏アンセムレポート2

4 1-9 セントラルステーション
●ドナルドに話しかけて電車に乗る

5 1-22 不思議な塔
●ピートが呼び寄せたハートレスを倒す
バトル シャドウ×9

P.193へ

2 街の様子が変化している

1-4 屋敷前を出ると、自動的に 1-5 いつもの場所へ移動してピンツたちと会話になり、以降は自由に街を歩けるようになる。ロクサス編では営業していなかった武器屋、防具屋、アクセサリー屋が利用できるようになっているので、お金に余裕があるなら買い物をすませておこう。なお、アルバイトは情報整理中のため、この時点では行なえない。



⬅ロクサス編ではなかった宝箱がいくつか出現。また、1-2 空き地へ行けばサイファーたちと会える。

3 バトルが終わる条件が複数ある

1-8 駅前広場でのバトルは、右記の条件のいずれかを満たせば終了する。手っ取り早くバトルを終わらせたければ積極的に敵を攻撃し、経験値をかせぎたければ仲間に攻撃をまかせて3分間逃げまわろう。

1-8 駅前広場でのバトルが終わる条件

- ◆ソラが敵に攻撃を10回当てる
- ◆ソラのHPが残り30%未満になる
- ◆バトルがはじまってから3分たつ

4 電車に乗るともどれない

1-9 セントラルステーションで電車に乗ると、1-22 不思議な塔へ移動できる。いったん電車に乗ってしまうと、しばらくのあいだは街にもどれなくなるので、宝箱の開け残しなどがないかよく確認してから出発すること。

5 ハートレスとのバトルが発生

塔の入口での会話が終わったあとは、ピートが呼び寄せたシャドウと戦うことになる。このバトルは、敵を全滅させる以外に、ソラのHPが残り30%未満になることでも終了するのだ。



Event Scene Pick up



7

⬅倒しても倒しても襲いかかってくるハートレス。世界はまだ平和になっていなかったのだ。



⬅魔法使いイェン・シッドは告げる。すべてはソラというカギでつながっているのだ、と……。



8

⬅ハートレス、ノーバディ、XIII機関——ソラたちが戦うべき敵の正体が明かされていく。



9

⬅3人の妖精の力で、ソラの服が変化。この服には、さまざまな能力が秘められているらしい。

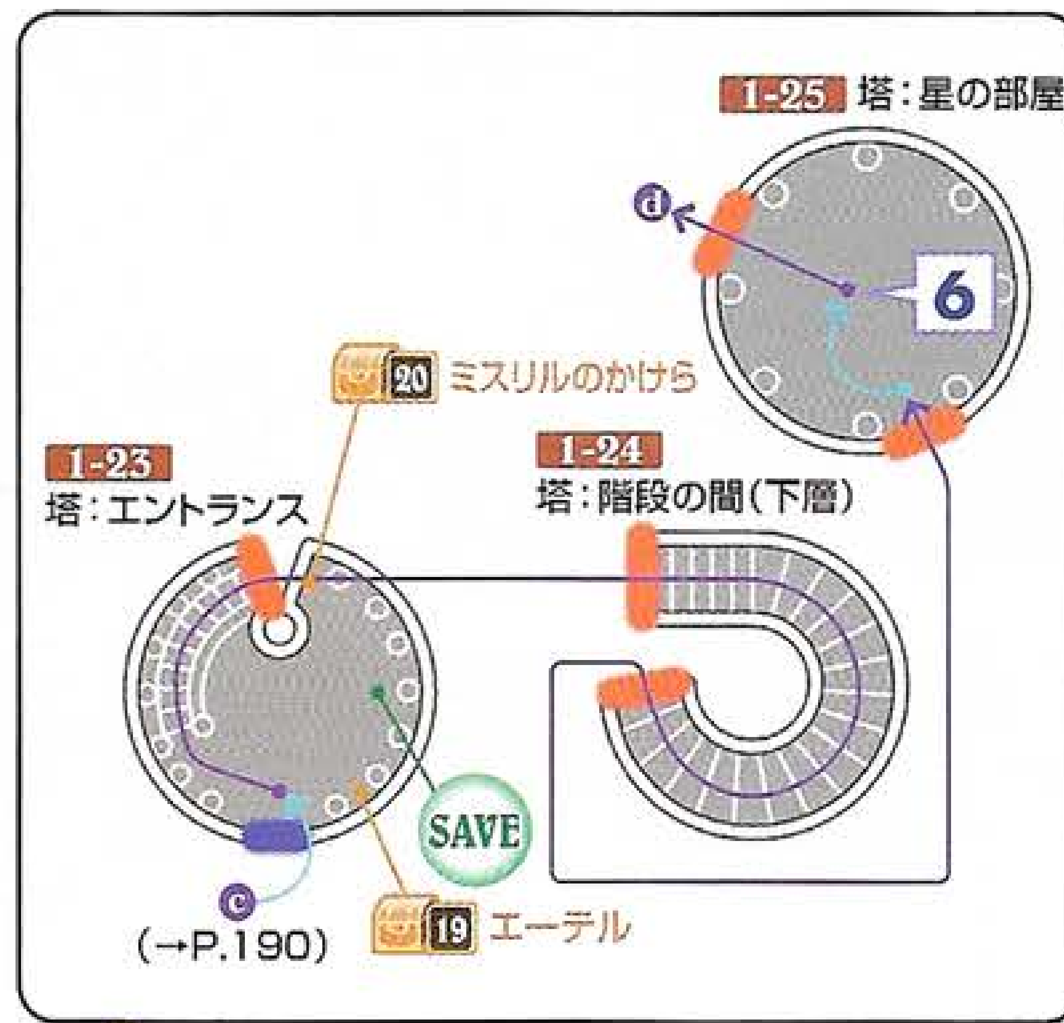


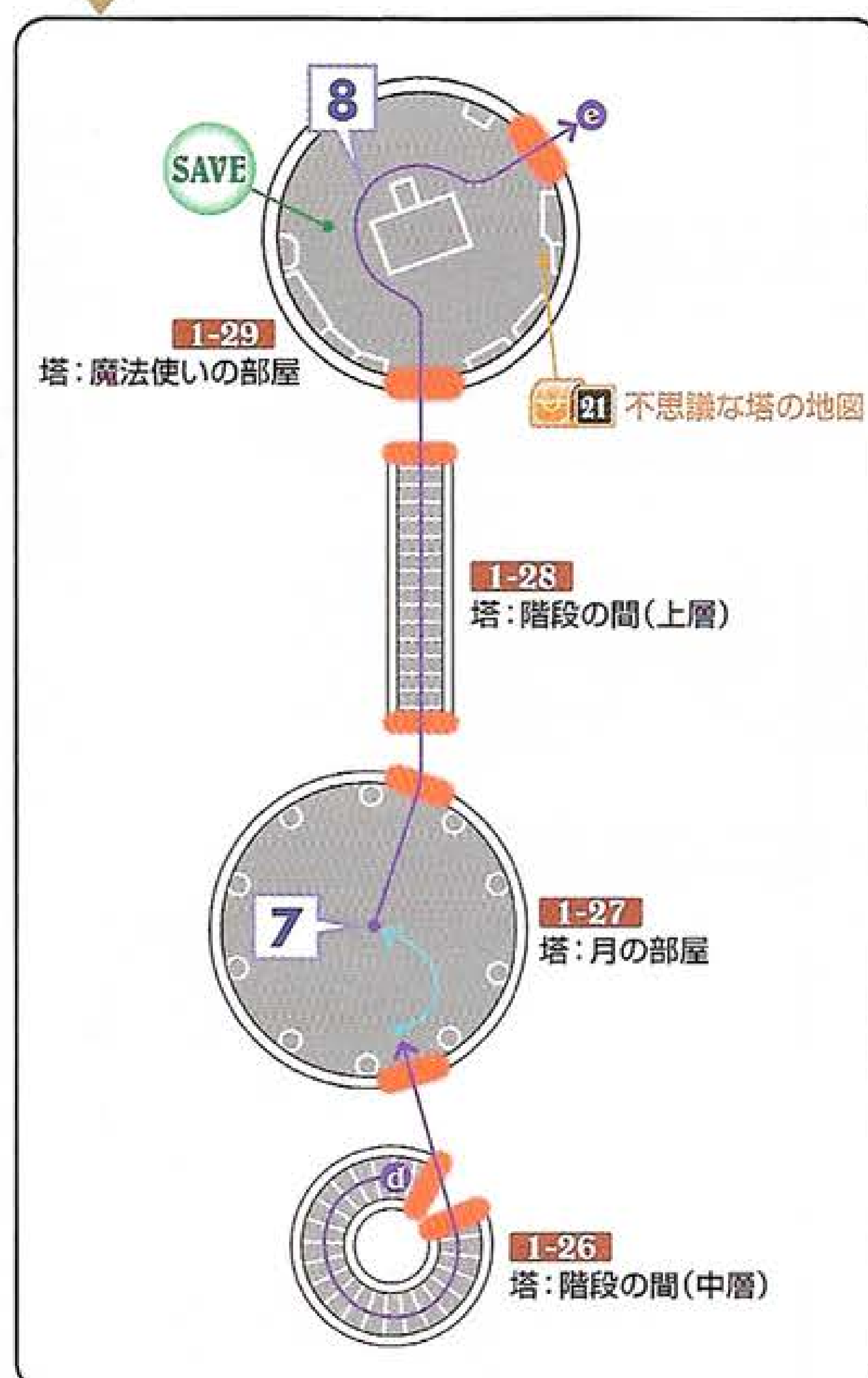
10

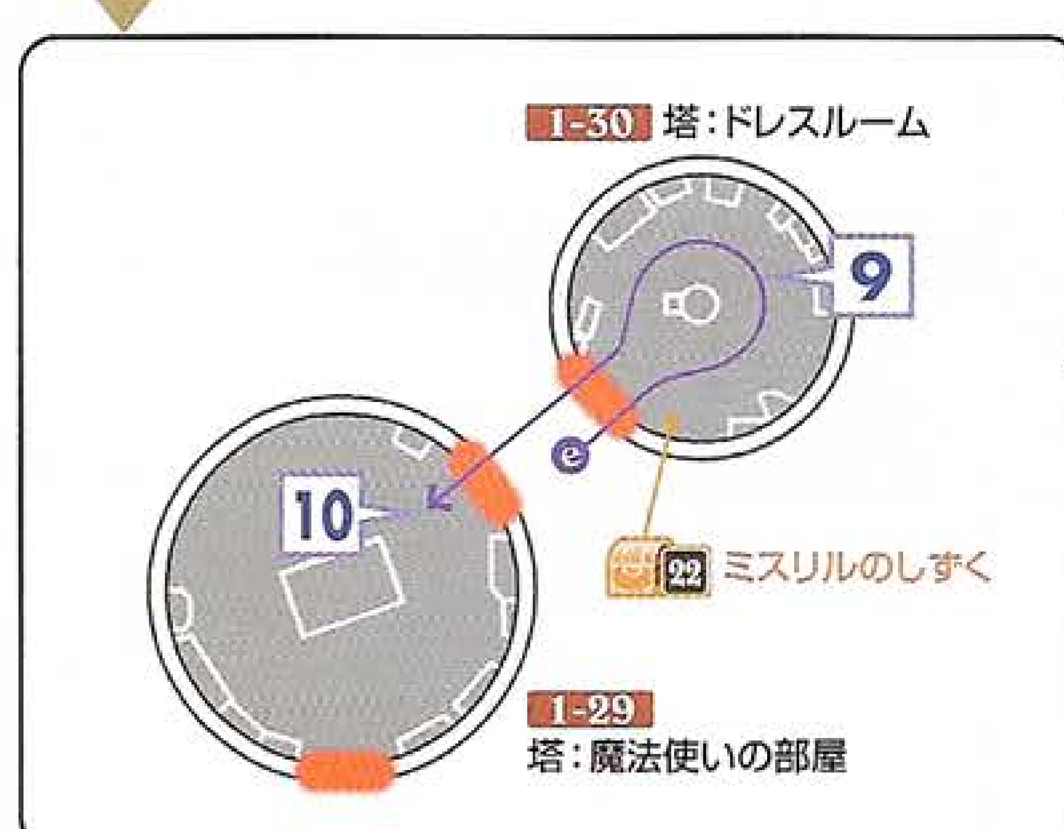
⬅イェン・シッドが用意してくれたグミシップに乗りこみ、ソラたちは新たな旅に出発する。



⬅ソラたちと入れかわりで塔を訪れる、あやしい影。1年前に倒した彼女が復活をとげたのだ。







エピソードクリア

6 1-25 塔：星の部屋
●室内に現れたハートレスを倒す
バトル シャドウ×12

7 1-27 塔：月の部屋
●室内に現れたハートレスを倒す
バトル シャドウ×4+ソルジャー×5

8 1-29 塔：魔法使いの部屋
●イェン・シッドに質問する

9 1-30 塔：ドレスルーム
●フローラに話しかけて、3人の妖精に新しい服を用意してもらう
入手 スターシーカー、ブレイヴフォーム

10 1-29 塔：魔法使いの部屋
●イェン・シッドからグミシップをもらう

エピソードクリア

6 7 部屋ではかならず敵と戦うことに

イェン・シッドが住む塔は、階段と部屋が交互につづく構造になっている。階段では敵を倒さなくても先へ進めるが、1-25 塔：星の部屋と 1-27 塔：月の部屋をはじめて訪れたときは、敵を全滅させなければならない。



⬅部屋に出現したハートレスたちを全滅させたあとは、上向きの矢印が描かれた扉から先へ進もう。

8 本は読んでも読まなくてもいい

イェン・シッドは1冊の本を机の上に出現させて、それを読むように言ってくる。この本には3種類の謎めいた文章が書かれているが、これを読んでも読まなくても、イェン・シッドに話しかけて「あのね……」を選べば物語は進む。



⬅イェン・シッドの本に書かれた文章は、「はじまりの話」「はざまの話」「これからの話」の3種類。

9 新たな能力が手に入る

ソラの服装が変わると、コマンドウインドウに『ドライヴ』コマンドが追加され、フォームチェンジができるようになる。この時点ではブレイヴフォームしか選べないが、物語を進めることで、変身できるフォームの種類が増えていくのだ。



⬆変身時は、ソラの見た目や使えるアビリティなどが変化する。

10 いよいよワールドマップへ

グミシップを手に入れたあとは、ワールドマップ上で各ワールドを行き来しながら冒険していくことになる。なお、物語がある程度進むまで、トワイライトタウンにはもどれない。

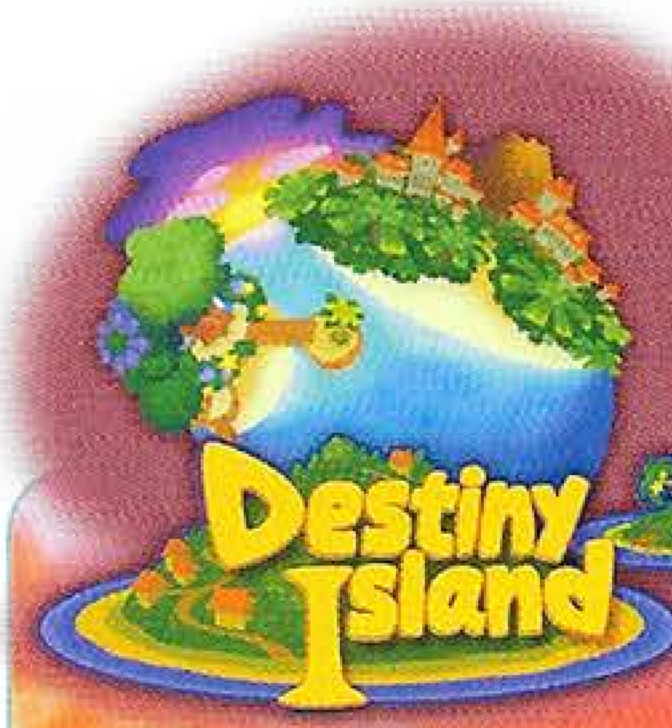


この章の見かた
ワールド訪問チャート
トワイライトタウン
ホロウバスティオン
ザ・ランド・オブ・ドラゴン
ビーストキャッスル
オリンポスコロシアム
ディズニーキャッスル
タイムレス・リバー
ポートロイヤル
アグラバー
ハロウィンタウン
プライド・ランド
スペース・パラノイド
100エーカーの森
アトランティカ
存在しなかった世界
インタビュー

COLUMN
シナリオコラム

なつかしの故郷デスティニーアイランド

トワイライトタウンでのイベントで見られるデスティニーアイランドは、ソラとリクの故郷。前作にも登場した、この色彩豊かな海と島の世界について紹介しよう。



太陽の光がきらめく暖かな島。熱帯の草花が色あざやかに茂り、のどかな雰囲気に包まれている。1年前に闇に飲まれてしまったが、ソラたちの活躍により、もとの姿を取りもどした。「デスティニーアイランド」とはたくさんの小さな島々のまとまりで、『KH』では子どもたちの遊び場である離れ小島が、『KHⅡ』では家や学校が並ぶ本島が、おもに登場する。



PICK UP! 前作のデスティニーアイランド

前作『KH』の物語は、ソラとリクとカイリの3人がデスティニーアイランドの外に出ようとして、離れ小島でイカダを作るところからはじまった。本島から小舟で渡るこの島は、小さいが自然豊かな子どもの楽園。ここでソラたちは、"秘密の場所"と名づけた洞窟で遊んだり、セルフィ、ティーダ、ワッカという同年代の友だちと腕試しをしたりして毎日過ごしていたのだ。



⬅秘密の場所にあるソラとカイリの似顔絵は、ソラとの再会を願うカイリの手で少し描き変えられている。



ティーダ
ソラよりひとつ年下の少年。活発で、いつも身体を動かしていないと気がすまない。



ワッカ
ソラたちの頼れる兄貴分。ティーダとともに新たなボール遊びを考案していたが?

デスティニーアイランドのキャラクター

セルフィ

Selphie

登場作品：『ファイナルファンタジーVIII』（1999年）



元気いっぱいな14歳の女の子。勝ち気で行動力バツグンだが、恋のおまじないに胸をときめかせるといった乙女チックな一面もときおり見せる。ずっと仲良しだったティーダやワッカが、近ごろ自分を置いてボール遊びばかりしていることに、さびしさを隠せない。



前作とくらべてみると？

ソラたちと一緒に離れ小島で元気に遊んでおり、手にしたナワトビ用のナワを使ってソラと勝負することもあった。原作由来の関西弁のような口調は、前作でも今作でも変わらない。



⬅前作ではミニ丈のワンピースを着ていたが、今回は学校の制服姿で登場。

PICK UP! カイリも制服姿で登場



カイリ

本作で最初に登場するときのカイリは、セルフィと同じ制服に身を包んでいる。ネクタイをゆるめに結んでいたり、袖をまくりあげていたりと、ラフな着こなしに注目。





⬅ほほえみながらセルフィのほうを振り返るカイリ。1歳下のセルフィからはお姉さんのように慕われているようだ。



➡海に流しているのは、ソラに宛てたビン詰めの手紙。そこにこめられた、カイリの想いとは……？

HOLLOW BASTION

ホロウバスティオン

かつて賢者アンセムが治めていた世界。
マレフィセントに滅ぼされて以来
荒れる一方だったが、
現在は住人たちの力で復興しつつある。
「うつろなる城」を意味する名前は、
闇の勢力の拠点となったときに
つけられたもので、
昔は別の名前で呼ばれていたらしい。



⬅工作機械や動く歯車、蒸気を上げるパイプが組み合わさり、復興中の街を表現している。



コマンドウインドウ

通常時



バトル時



宝箱

大



小



⬅大小ともに、トワイライトタウンの宝箱と同じデザイン。カラーリングも、まったく同じだ。

マップを移動したときの演出



⬅『KH』シリーズのタイトルロゴにある王冠マーク。

はじめて訪れたときのお話



1年前まで闇の勢力の本拠地だったホロウバスティオンは、ソラたちがしばらく見ないあいだに、ずいぶん様変わりしていました。かつてソラにさまざまな助言をしてくれたレオンたちが街にもどり、再建委員会を作って、街を復興させようとがんばっていたのです。ところが最近、ハートレスやノーバディが街に現れ、住人を困らせている様子。レオンたちへの協力をこころよく引き受けるソラですが、ことはそう簡単には片づきそうにありません……。



WORLD PICKUP 闇からの復興を目指す、かつての楽園



⬆以前にソラがカイリを救いに乗りこんだ闇の城もいまでは改築され、復興のシンボルのようになっている。城内の調査も進んでおり、新たに発見された研究施設には、アンセムの真実を記した重要な資料も……。



⬅マーリンの家の玄関先には、映画『王様の剣』での彼の相棒アルキメデスのレリーフが。



➡峡谷の先にはマレフィセントの新たな砦が築かれ、周囲をハートレスが埋めつくす。

ホロウバスティオンのキャラクター

レオン

Leon

登場作品：『ファイナルファンタジーⅧ』(1999年)



1年前ソラと一緒に闇の勢力と戦った、冷静沈着な26歳の剣士。スコール・レオンハートというのが本名だが、過去の自分と決別するためレオンと名乗っている。長らく離れていた故郷ホロウバスティオンにもどったいまは、街の再建委員会の中心となって働く。



前作とくらべてみると？

前作では、故郷を失った者が集まる街トラヴァースタウンでソラにさまざまな助言をしたが、今作では、故郷の再建に追われていてソラに助けてもらうことに。服装は、原作で着ていたものに近い、ファーつきのレザージャケットになった。



⬅前作では厳しい表情が多かったが、今回はこんな笑顔を見せることも。

シド

Cid

登場作品：『ファイナルファンタジーⅦ』(1997年)ほか



かつてソラの旅をサポートした、威勢のよい43歳のエンジニア。言葉づかいが荒いものの根は親切で、10年前にレオンたちを連れてホロウバスティオンを脱出して以来、彼らの面倒を見てきた。街の再建委員会では、防衛システムの管理を担当している。



前作とくらべてみると？

以前はグミ職人としてソラたちの旅を支えたが、今回は再建活動に奮闘。コンピューターで街のシステムを管理したり、プログラムを作ったりして活躍する。前作にも登場した『FF』キャラクターのなかでは、ひとりだけ衣装が変わっていない。



⬅プログラムにもくわしいシド。あざやかな手つきでコンピューターをあやつる。



ユフィ

Yuffie

登場作品：『ファイナルファンタジーVII』(1997年)ほか



再建委員会の一員である、明るく活発な17歳の忍者娘。街の見まわりを引き受けており、巨大な手裏剣でハートレスやノーバディに立ち向かう。ソラたちとは、1年前ともに闇の勢力と戦った間柄。あまり表には出さないが、故郷を救ってくれたソラたちに深く感謝している。



前作とくらべてみると？　今回は『FFVII アドベントチルドレン(以下、FFVII AC)』のコスチュームで登場。以前ほどは生意気なことを言わなくなったものの、自信満々なところや少年のような口調は相変わらずだ。



エアリス

Aerith

登場作品：『ファイナルファンタジーVII』(1997年)ほか

再建委員会の一員として街の復興に力を尽くす、23歳の女性。不思議な魅力の持ち主で、おだやかな瞳の奥に強い意志を秘めている。1年前、ソラたちに"鍵"にまつわる多くのことを教え、その旅を支えた。レオン、シド、ユフィとは、ともに故郷を離れ、闇と戦ってきた仲間同士。



前作とくらべてみると？　かつてソラをサポートしたエアリスも、いまは故郷の復興活動に専念。戦いの表舞台には立たないが、街の危機には持ち前の不思議な力で立ち向かう。服装は『ビフォア クライシス -FFVII-』風。

ティファ

Tifa

登場作品：『ファイナルファンタジーVII』(1997年)ほか



長い黒髪とスタイルの良さが目をひく女性。格闘術を得意とし、並大抵の敵はものともしない。何があってもあきらめない強い心を持っており、"ツンツン頭"の人物を捜して、あてのない旅をつづけている。彼の手がかりを探そうと一生懸命になるあまり、周囲が見えなくなることも。



原作では？　『FFVII』では、主人公クラウドの幼なじみで、彼の過去を知る重要人物だった。本作には『FFVII AC』の格好で登場。前向きな強さを見せるところも、『FFVII AC』の彼女を思わせる。

ホロウバスティオンのキャラクター

マーリン

Merlin
登場作品：『王様の剣』(1963年)



比類なき大魔法使い。ドナルドの魔法の師匠であり、1年前はソラにも魔法の手ほどきをした。現在はホロウバスティオンの自宅を復興委員会に貸し、豊かな知識とみなぎる魔力で、街の復興を手伝っている。ふだんは、何でも入るかばんを抱えて世界を飛びまわっていることが多い。



前作とくらべてみると？
前回はソラたちに魔法のけいこをつけたマーリン。今回も魔法について教えたり、困ったときの相談役として知恵を授けてくれたりする。プーの絵本を管理しているのは以前と同じ。

スクルージ

Scrooge
登場作品：『スクルージ・マクダックとお金』(1967年)ほか



大金持ちでお金のことにうるさい、ドナルドのおじさん。王様やグーフィーとも古い知り合いで、ハートレスが世界の平和を乱す前は王様のグミシップに乗り、商品の流通網を作ろうとあちこち飛びまわっていた。昔流行したアイスを再現し、大々的に売り出そうと考えている。



原作では？
フルネームはスクルージ・マクダックと言い、お金のプールで泳ぐのを日課とする世界一の大富豪。ケチでガンコで偏屈だが優しいところもある、ディズニー作品の名脇役だ。

ヒューイ&デューイ&ルーイ

Huey&Dewey&Louie
登場作品：『ドナルドの腕白教育』(1938年)ほか

ドナルドの甥っ子にあたる三つ子の兄弟。ワンパクざかりで、ドナルドを困らせることも多い。ディズニーキャッスルの住人だが、ひょんなことから外の世界に出た。いまは、おじのスクルージを手伝い、ホロウバスティオンの商店街で働いている。



ヒューイ
赤い帽子と服が目印。デューイとルーイを引っ張る、三つ子のリーダー的存在。



ルーイ
緑の帽子と服が目印。心優しいのんびり屋で、ほかのふたりに流されがち。



デューイ
青い帽子と服が目印。頭の回転が速く、なんでもそつなくこなす。

前作とくらべてみると？
前作ではトラヴァースタウンにショップを開き、3人交代で店番をしていた。当時は旅行の費用をかせぐと言っていたが、いまも働いているのはお金が足りないせいか、それともスクルージの命令なのか？

クラウド

Cloud

登場作品：『ファイナルファンタジーVII』(1997年)ほか

巨大な剣をあやつる、23歳の無口な剣士。自身の闇と決着をつけるべくセフィロスを追いつづけており、同郷のレオンたちとも長らく別行動を取っていた。ソラのおかげで、見失いかけていた己を取りもどして帰郷したが、いまもひとりで考えこむことが多い。



前作とくらべてみると？ かつてはハデスの命令でソラを倒そうとしたが、今回はソラとともに戦う場面も。服装は『FFVIIAC』のものに一新され、クラウド自身の闇と光の物語も『FFVIIAC』を思わせる内容になっている。

セフィロス

Sephiroth

登場作品：『ファイナルファンタジーVII』(1997年)ほか



かつて英雄とたたえられた銀髪・片翼の剣士。身長をはるかに超える大太刀"正宗"を自在に振るう。長いあいだ行方不明だったが、最近ふたたび姿を見せはじめた。クラウドが「自分の闇」と呼ぶとおり、彼の過去と何か関わりがあるらしい。

前作とくらべてみると？ 『KH』シリーズには、前作のFM版で、闘技大会の対戦相手として初登場。原作ではクラウドの宿敵であり、乗り越えるべき過去の象徴だったが、本作ではクラウドの闇そのものという位置付けだ。

ユウナ&リュック&パイン

Yuna&Rikku&Paine

登場作品：『ファイナルファンタジーX-2』(2003年)

それぞれの頭文字をとって"ユリパ"と名乗る、にぎやかな3人娘。平和の使者を自称しているが、街なかを飛びまわってはさわぎばかり巻き起こす。お宝に目がなく、貴重な宝を手に入れるためには手段を選ばない。とある人物にやとわれて、レオンを捜している。

原作では？ ユウナは主人公、リュックとパインはその仲間として登場。「カモメ団」というグループを組み、「お宝スフィア」と呼ばれる貴重な品を求めて各地を飛びまわっていた。本作では妖精の姿だが、お宝好きなところは変わらない。

パイン
3人娘の引きしめ役。クールな雰囲気を漂わせるが、意外と抜けたところも。

リュック
明るく楽天的なノリで場をニギヤカに盛り上げる、3人娘のムードメーカー。

ユウナ
3人娘のリーダー。「ムカツキ」がログセだが、本来はおっとりした性格。



ホロウバスティオン
Hollow Bastion

詳細マップ▶P.604〜609

Event Scene Pick up



⬅ひさしぶりにホロウバスティオンを訪れたソラたちは、街のめざましい復興ぶりにビックリ。



⬅昔に流行ったアイスを再現しようと研究中のスクルージ。はたしてうまくいくのだろうか？



2

⬅レオンたちと1年ぶりに再会。彼らは、ホロウバスティオンの再建のために活動していた。



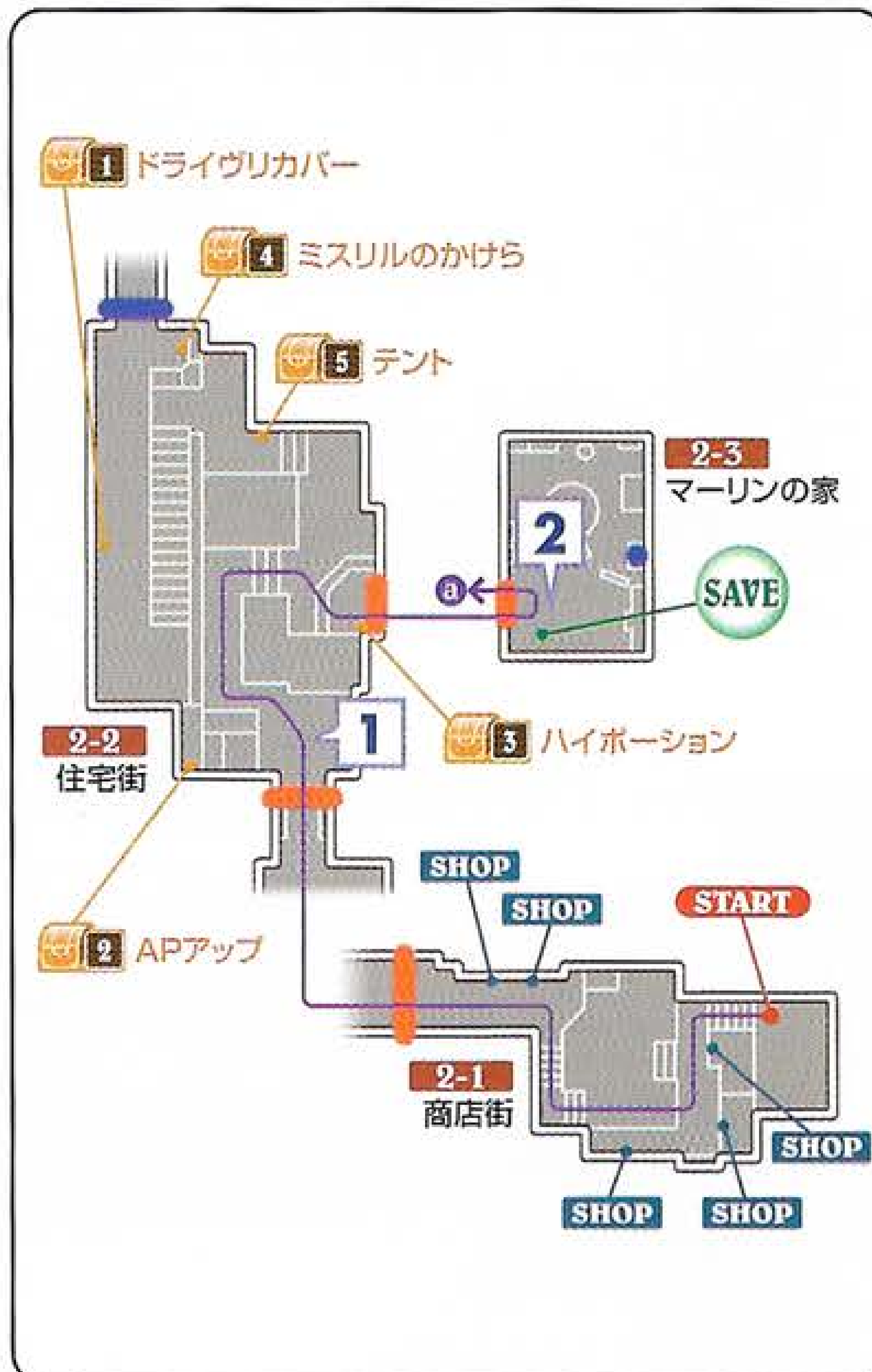
3

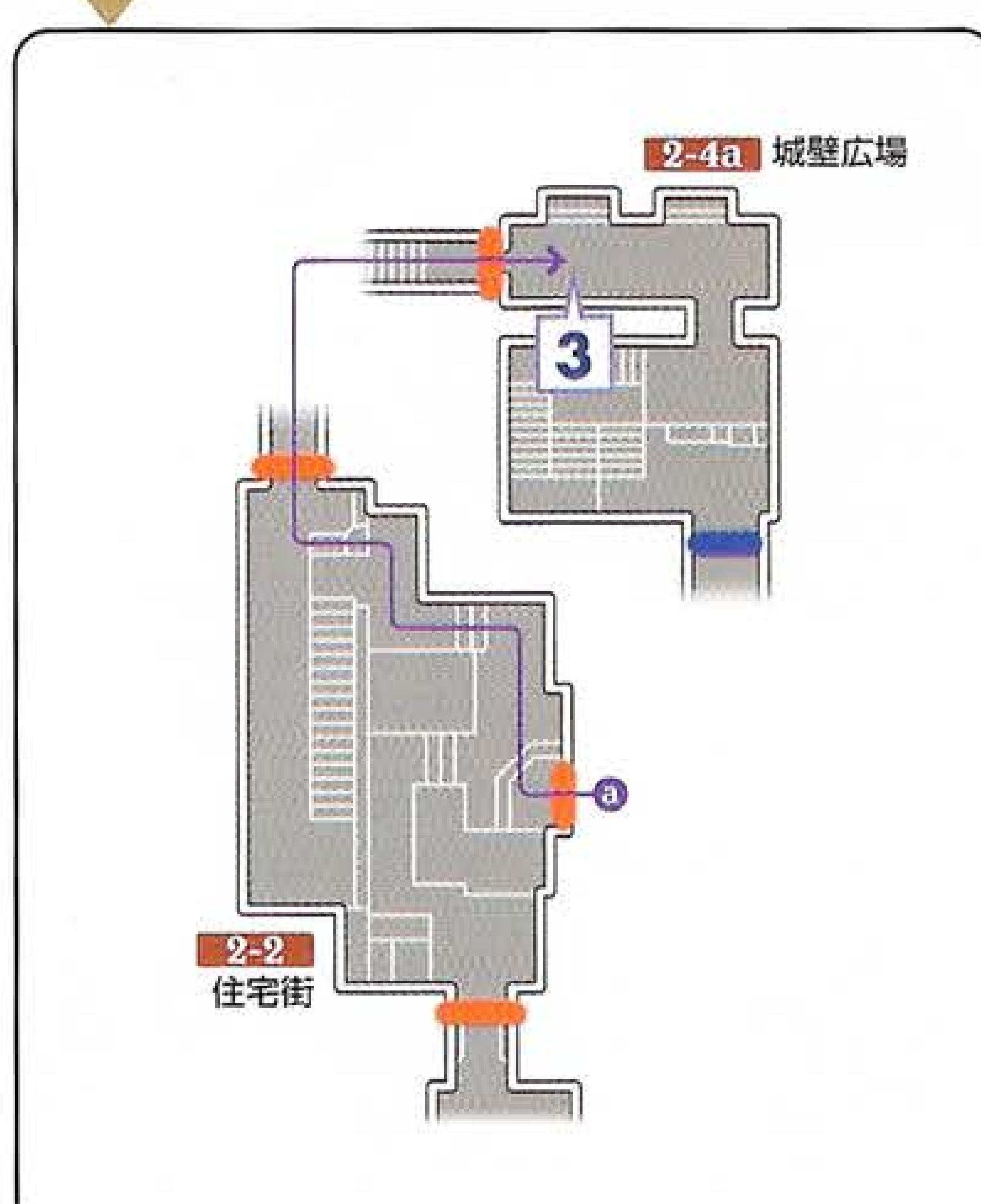
⬅砦のまわりに無数のハートレスとノーバディが。その退治をソラたちは快く引き受ける。



3

⬅不敵に笑いながらソラたちを挑発するⅩⅢ機関の面々。彼らは何をしようというのか？





エピソードクリア

エピソード1：冒険の始まりだ！

グミシップに乗っていろいろな世界をまわる前の、プロローグ的なエピソード。かつてはトラヴァースタウンにいた人物たちと再会できる。

BATTLE LV 8

BOSS —

1 2-2 住宅街
- 襲いかかってきたノーバディを倒す
- バトル：ダスク×5＋サムライ
- 入手：商店街周辺の地図

2 2-3 マーリンの家
- レオンたちと再会する
- 入手：再建委員会の会員証、ブリザドエレメント

3 2-4a 城壁広場
- ソラとレオンのふたりで、住宅街へつづく扉を守りながらノーバディを倒す
- バトル：ダスク×12＋クリーパー×5＋サムライ×5
- BONUS
- ソラ：ファイアエレメント
- 入手：裏アンセムレポート7

エピソードクリア

1 クレイモアも手助けしてくれる

2-2 住宅街を訪れたところで、ノーバディとのバトルになる。敵を全滅させるかソラのHPが残り30％未満になるとバトルが終了し、商店街周辺の地図が手に入るのだ。なお、ホロウバスティオンでのバトル中は、街の防衛装置「クレイモア」が敵を攻撃してくれる（エピソード3のあいだをのぞく／→P.319）。ただし、クレイモアの攻撃が敵に当たることはそれほど多くないので、あてにしすぎないように。



⬅クレイモアは、ソラの近くで光の柱を噴き上げて敵を吹き飛ばす。ダメージはソラの攻撃力によって変化する（威力補正：×1.0）。

2 マーリンの家でいろいろ手に入る

2-3 マーリンの家へ行くと、エアリスから再建委員会の会員証がもらえる。また、マーリンがブリザドエレメントをくれて、それ以降は『ブリザド』が使えるようになるのだ。



3 街へつづく扉を守ろう

このバトルは、ソラとレオンのふたりだけで敵と戦うことになる。画面左上にあるゲージは、街へつづく扉の耐久力を示しており、敵の攻撃が扉に当たるたびに減っていく。ゲージがゼロになると、扉が壊されてゲームオーバーとなってしまうので、下の写真のようになるべく扉の近くで戦おう。



⬅このあたりで戦っていれば、敵に扉へ近づかれてもソラとクレイモアのどちらかですぐに攻撃できる。

この章の見かた
ワールド訪問チャート
トワイライトタウン
ホロウバスティオン
ザ・ランド・オブ・ドラゴン
ビーストキャッスル
オリンポスコロシアム
ディズニーキャッスル
タイムレス・リバー
ポートロイヤル
アグラバー
ハロウィンタウン
プライド・ランド
スペース・パラノイド
100エーカーの森
アトランティカ
存在しなかった世界
インタビュー

THE LAND OF DRAGONS

ザ・ランド・オブ・ドラゴン

映画『ムーラン』の舞台である、
秦時代の中国をモデルとした世界。
「龍が住まう国」の名が示すとおり
"龍脈"と呼ばれる力の恵みを受け、国力はとても大きい。
聡明で偉大な皇帝が平和を保ってきたが、
最近は北方から攻めてきたフン族におびやかされている。







コマンドウインドウ

通常時



バトル時



←国のシンボルである龍と、ヒロインのファ・ムーラン(漢字で花木蘭)を象徴する木蓮の花が。

宝箱

大



小



←大きい宝箱はうず巻き模様でフチ取られている。フタの刻印は漢字をデザインしたもの。

マップを移動したときの演出



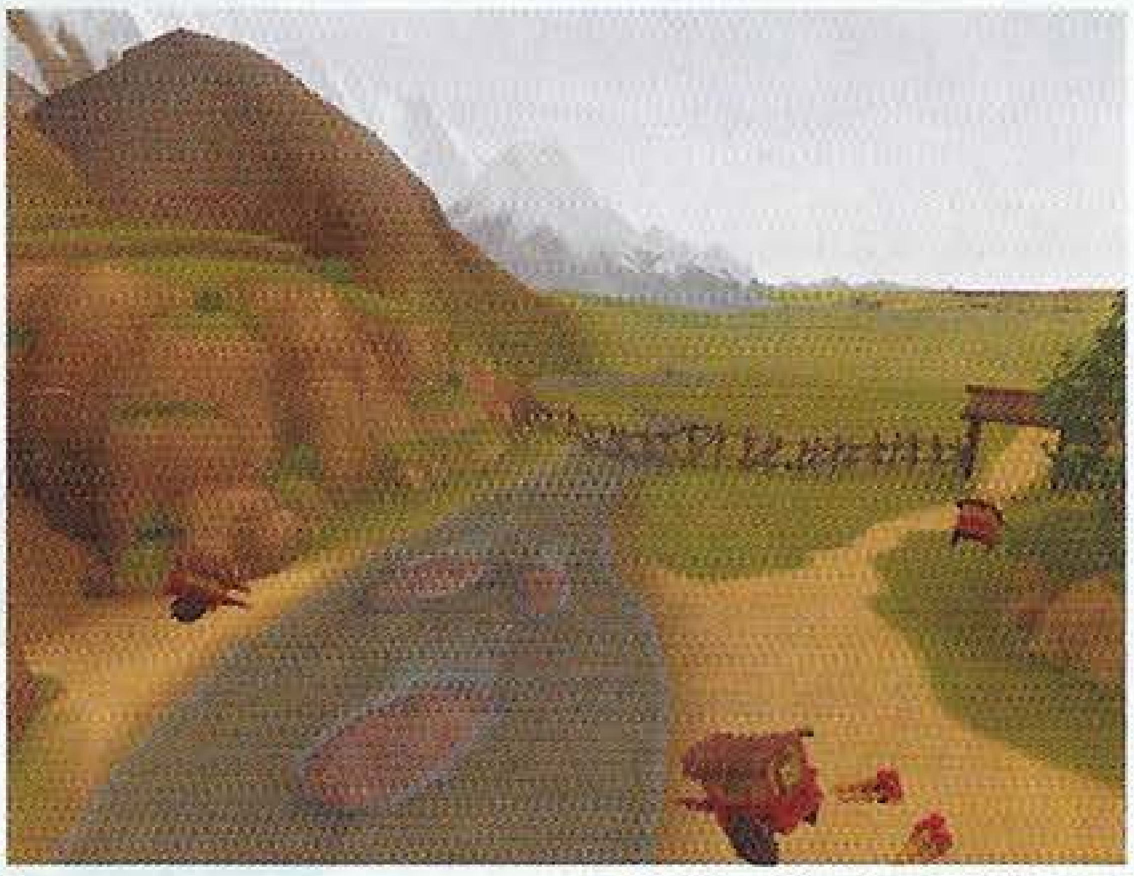
←中国風の建築物にある窓枠のような格子模様。

はじめて訪れたときのお話



竹やぶに降りたソラたちは、以前の冒険で力を貸してくれたムーシューと、男装して「ピン」と名乗る女性ムーランに出会います。彼女の目的は、年老いた父親にかわってフン族討伐隊に参加し、家の名誉を守ること。ピンに協力することにしたソラたちは一緒に討伐隊に入ろうとしますが、隊長のシャンは、ピンには実力が足りないと言って、討伐隊に入れてくれません。ソラたちは、与えられた任務をこなしていくことで、ピンの入隊を認めてもらおうとしますが？









WORLD PICKUP 東洋的な雰囲気に包まれた、古代中国の世界



⬆爆発や煙といったこまかな演出まで、原作そっくりに作りこまれている。とくに雪崩の場面は、ムーシューの炎を使ってヤオたちの大砲を発射する一連のくだりが、原作のワンシーンをそのまま再現してあるのだ。



⬅原作では、ここに刺さった矢を取る試練を果たすことで、ピンが隊長に認められた。



➡巨大な龍の影と思いきや、その正体はちびのムーシュー。原作でおなじみのシーンだ。

ザ・ランド・オブ・ドラゴンのキャラクター

ムーラン

Mulan

登場作品：『ムーラン』(1998年)

名門ファ家のひとり娘。気立てが良く聡明だがおしとやかにふるまうのが苦手で、型どおりの女性として生きることに疑問を感じていた。皇帝からの召集令が家にくだったのを受け、病気の父の代わりに出陣。家の名誉を守るため、女人禁制のフン族討伐隊に男装して加わり、手柄を立てようとする。

原作では？ 出陣前の描写があり、周囲の求める理想の女性像とありのままの自分とのギャップに悩む様子が掘り下げられている。自分にも何かができると証明したい気持ちもあって、彼女は出陣を決意するのだ。



ピン
ムーランの男装した姿。無理に男のフリをしているため、動作がぎこちない。

ムーラン
男装を解き、ふだんの姿にもどったムーラン。ムーシューとともに身軽に駆ける。

ムーシュー

Mushu

登場作品：『ムーラン』(1998年)



トカゲほどの大きさしかない、チビでミエっぱりの竜。ファ家を守る神々の1体だったが、かつて当主を没落させたせいで降格となった。手柄を立ててかつての地位に返り咲くため、自分は守護神だとウソをついてムーランに同行している。ソラとは1年前一緒に戦った仲。



前作とくらべてみると？ 1年前は召喚キャラクターだったため、ソラに呼び出されたときしかセリフはなかった。今回は思う存分しゃべりまくり、原作でおなじみであるムーランとのかけ合いをあちこちで見せる。

シャン隊長

Captain Shang

登場作品：『ムーラン』(1998年)

フン族討伐隊をひきいる生真面目な隊長。まだ若くて経験も浅いが、指揮官としても戦士としても高い能力を持つ。皇帝軍をたばねるリー将軍の息子で、父の名を傷つけまいとして気張るあまり、少々余裕がない。ピンの入隊をしぶっていたが、しだいにその力を認めていく。





原作では？ 映画のなかでは、ピンや隊員たちに任務を与えるだけではなく、みずから先頭に立って訓練に参加する姿が見られる。隊長としてのみならず、兵士としてもかなり優秀な人物なのだ。

ヤオ&チェン・ポー&リン

Yao&Chien-Po&Ling
登場作品：『ムーラン』(1998年)

ピンが入ろうとしている部隊の兵士たち。不思議とウマが合うらしく、よく3人一緒に行動している。ひとクセもふたクセもある荒くれ者たちで、何かと騒動を起こすが、悪気のある人間ではない。

原作では？

ゲーム中で見られるとおり、討伐隊の野営地を訪れたピンとひともんちゃくを起こす。だが、一人前の兵士を目指すピンの姿に心動かされ、仲間としての絆で結ばれていくのだ。



ヤオ
ケンカっぱやい乱暴者。小柄だが腕っぷしには相当の自信を持っている。

チェン・ポー
のんびり屋の大メシ食らい。山のように立派な体格だが、争いごとは苦手。

リン
冗談の好きなひょろひょろの男。力はからっきしで、戦いよりも口が達者。



皇帝

The Emperor
登場作品：『ムーラン』(1998年)

中原の大国を治める偉大な皇帝。厳格だがふところの深い人物で、相応の働きをした者には、身分や性別にこだわらずに手柄を認め、礼を尽くす。北の国境に伸びる長城は彼の威光の現れだったが、その長城を越えて攻め入ってきたシャン・ユーのことで、最近は頭を悩ませている。



原作では？

歴史上の人物、始皇帝がモデル。剣を突きつけられても動じない剛胆な人物だが、ムーランとシャン隊長の仲をからかう茶目っ気もあり、ゲーム中ではふたりのためにイキなはからいを見せる。

シャン・ユー

Shan-Yu
登場作品：『ムーラン』(1998年)

瞳に狂気の色を宿す、フン族の長。ハートレスの軍勢を引き連れて北の国境の長城を越え、ムーランたちの住む国を奪い取ろうと攻め入ってきた。勇猛なうえ知略にも長けた冷酷な男で、無残にも滅ぼされた国や村は数知れない。忠実な家来であるハヤブサを、つねに従えている。



原作では？

映画では、自分の行く手をはばむ者には容赦しない非情さが前面に出ていた。本来はフン族の軍勢を引き連れているのだが、ゲーム中ではハートレスをひきいて雪山を駆け下りてくる。

ザ・ランド・オブ・ドラゴン

The Land of Dragons

詳細マップ▶P.612～615

Event Scene Pick up



1

⬅竹やぶに降り立ったソラたちは、バケモノの影が誰かに襲いかかろうとするのを目にする。



1

⬅影に飛びかかってみると……その正体は、1年前に力を貸してくれたムーシューだった。



2

⬅ムーシューの頼みで、ピンに同行して軍の野営地へ。しかしそこにはハートレスの姿が！



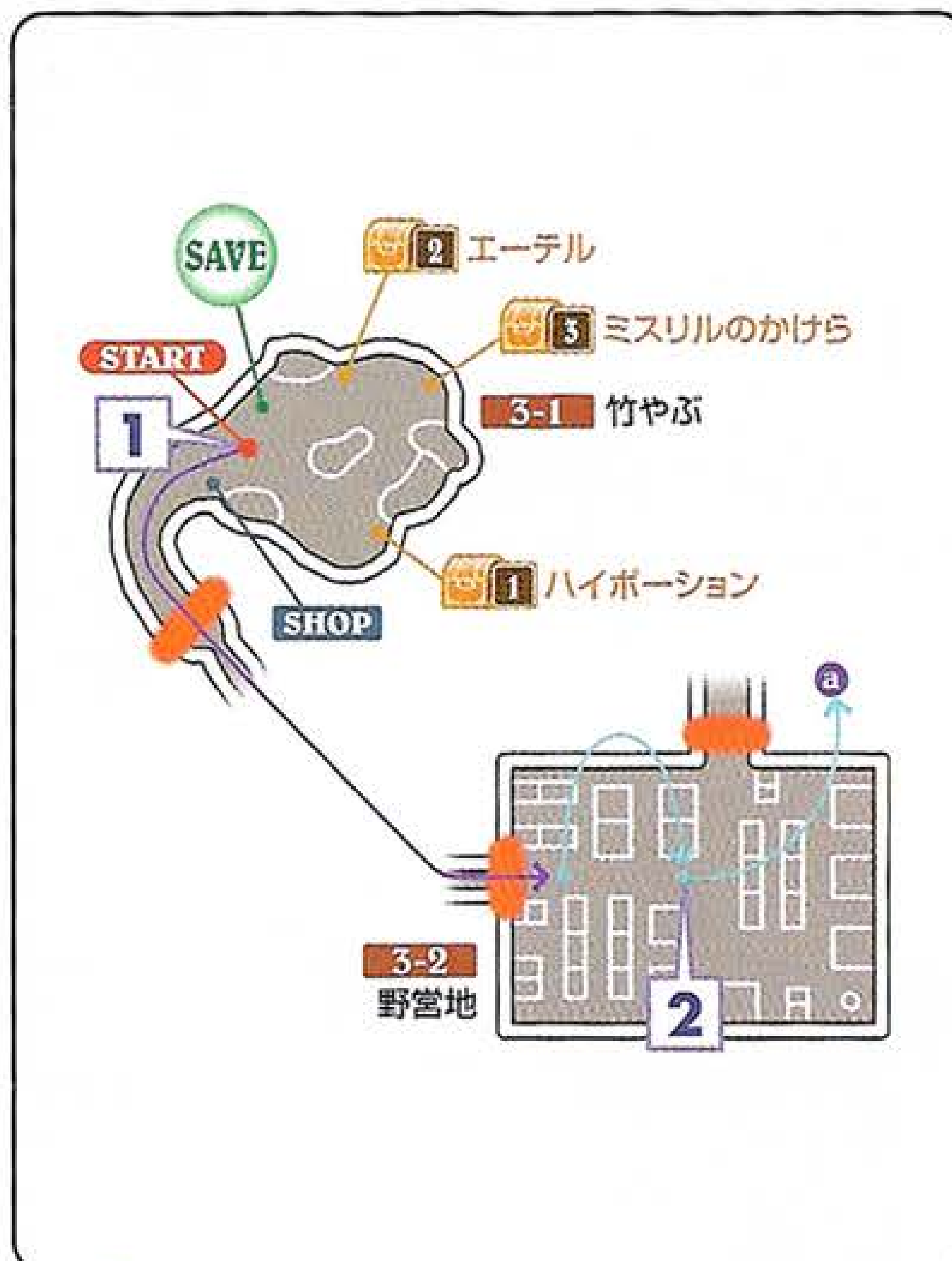
3 4 5

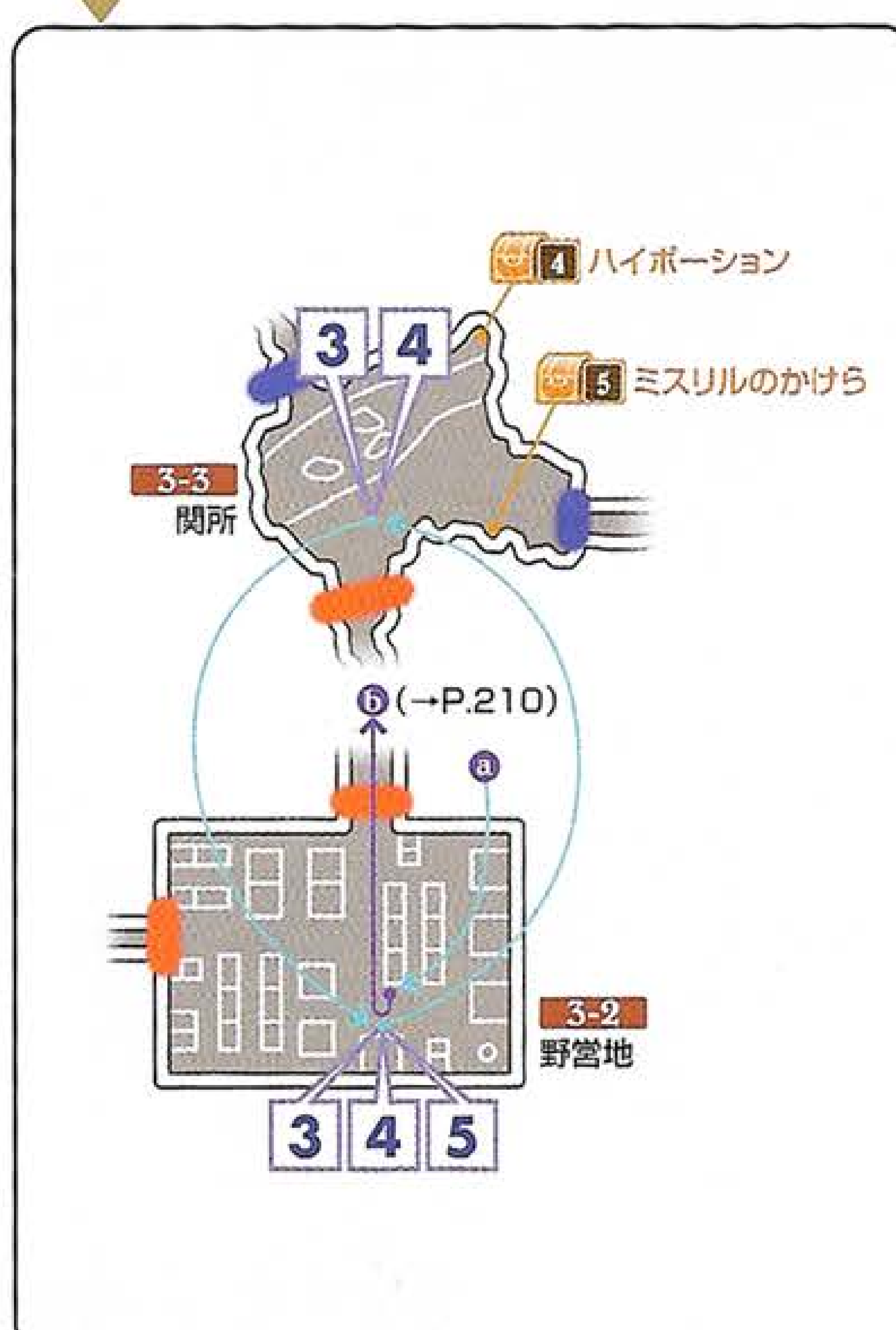
⬅ピンを討伐隊に入れてもらうため、ソラたちはシャン隊長が命じた任務をこなしていく。



3 4 5

⬅なかなか一人前と認めてもらえないピンは、自分の力を示そうと、つぎなる任務を受けた。





P.210へ

エピソード1：新たな冒険を始めよう！

ナイトウォーカーやアサルトライダーといった手ごわい敵とのバトルが多い。やみくもに戦うのではなく、うまく相手の弱点を突いていきたい。

BATTLE LV 10

Boss



シャン・ユー&ハヤブサ

CHAPTER 4 シナリオ SCENARIO

1 3-1 竹やぶ
- ●ピンが固定メンバーとしてパーティーに加わる

2 3-2 野営地
- ●野営地を襲うハートレスを倒す
- バトル シャドウ×7＋ナイトウォーカー×2
- 入手 野営地周辺の地図

2 士気ゲージがゼロになる前に敵を倒せ

このバトルをはじめ、ザ・ランド・オブ・ドラゴンのエピソード1で起こる特定のバトルでは、画面左上に「士気ゲージ」という特殊なゲージが表示される。士気ゲージは、ソラとピンのどちらかがダメージを受けると減り、ゼロになるとゲームオーバーになってしまうのだ。ソラやピンがダメージを受けたときか敵を倒したときに出現する特殊なプライズ（下の写真を参照）を拾えば、士気ゲージを少し回復できる。近くに特殊なプライズが出現したら、なるべく拾うようにしたい。



←特殊なプライズには大・中・小の3種類があり、大きなものほど士気ゲージの回復する量が多い。

3～5は順不同

3 3-3 関所
- ●「敵を奇襲」の任務をこなす
- バトル シャドウ×10＋ナイトウォーカー×5

4 3-3 関所
- ●「敵を迎撃」の任務をこなす
- バトル シャドウ×5＋ナイトウォーカー×5＋アサルトライダー×2

5 3-2 野営地
- ●「敵を捜索」の任務をこなす
- バトル シャドウ×5＋ナイトウォーカー×3
- 入手 APアップ

P.211へ

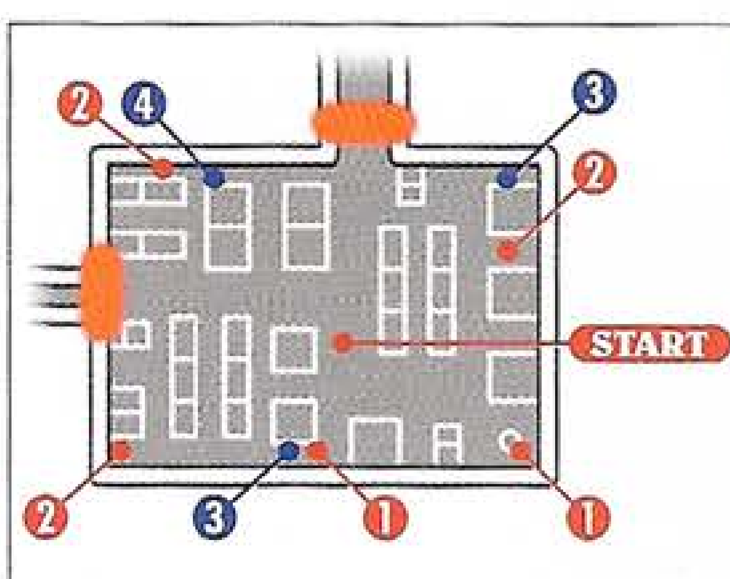
3 4 5 シャン隊長からの3つの任務をこなそう

3-2 野営地でシャン隊長に話しかけて、下の表にある3つの任務をひとつずつこなしていこう。どの任務も、マップ内の敵を全滅させれば成功で、3つとも成功すると6へ進める（士気ゲージかソラのHPがゼロになるとゲームオーバー）。なお、士気ゲージはソラがダメージを受けたときに減るほか、「敵を奇襲」と「敵を捜索」の任務では、時間が過ぎるだけでも少しずつ減っていくので注意。

シャン隊長から与えられる3つの任務

任務の名前	出現する敵	士気ゲージの初期値
敵を奇襲	シャドウ×10、ナイトウォーカー×5	最大値の60%
敵を迎撃	シャドウ×5、ナイトウォーカー×5、アサルトライダー×2	最大値の50%
敵を捜索	シャドウ×5、ナイトウォーカー×3	最大値

「敵を捜索」での敵の出現位置



←「敵を捜索」では、敵が番号の順に1～3体ずつ出現し、それを倒すまではつぎの敵が出現しない。ロックオンも利用して、敵をすばやく見つけていこう。

Event Scene Pick up



7

⬅ムーシューが、ある知らせを持ってきた。フン族の長シャン・ユーを見かけたというのだ。



8

⬅手柄を立てるべく、シャン・ユーを追って洞窟へ。だが、そこにいたのはハートレスだった。



9

⬅シャン・ユーの号令で、山頂からハートレスがいっせいにソラたちのほうへ迫ってくる！



9

⬅ピンの機転で見事に敵軍を撃破。しかし、女だとバレたピンは討伐隊を除隊されてしまう。

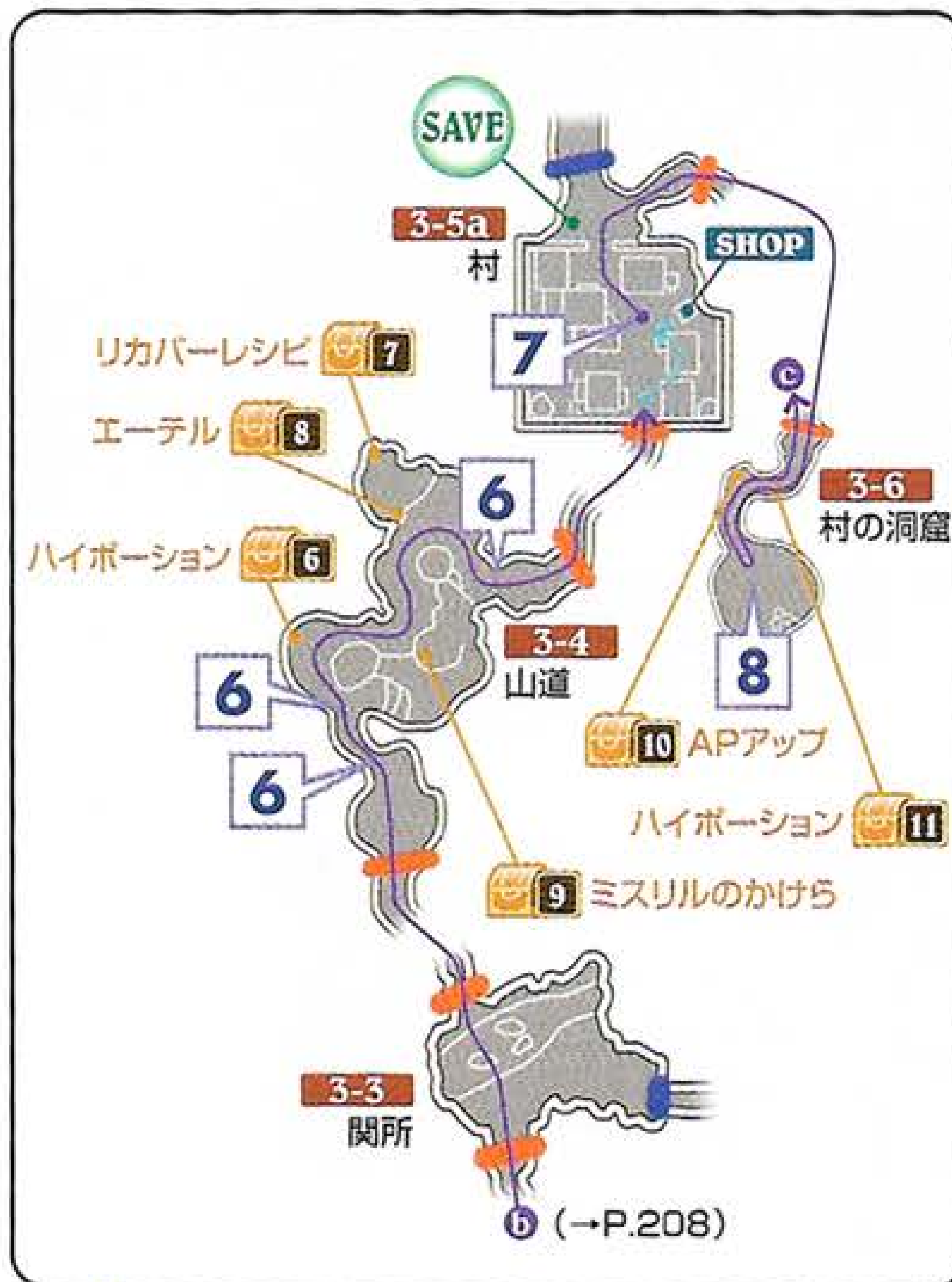


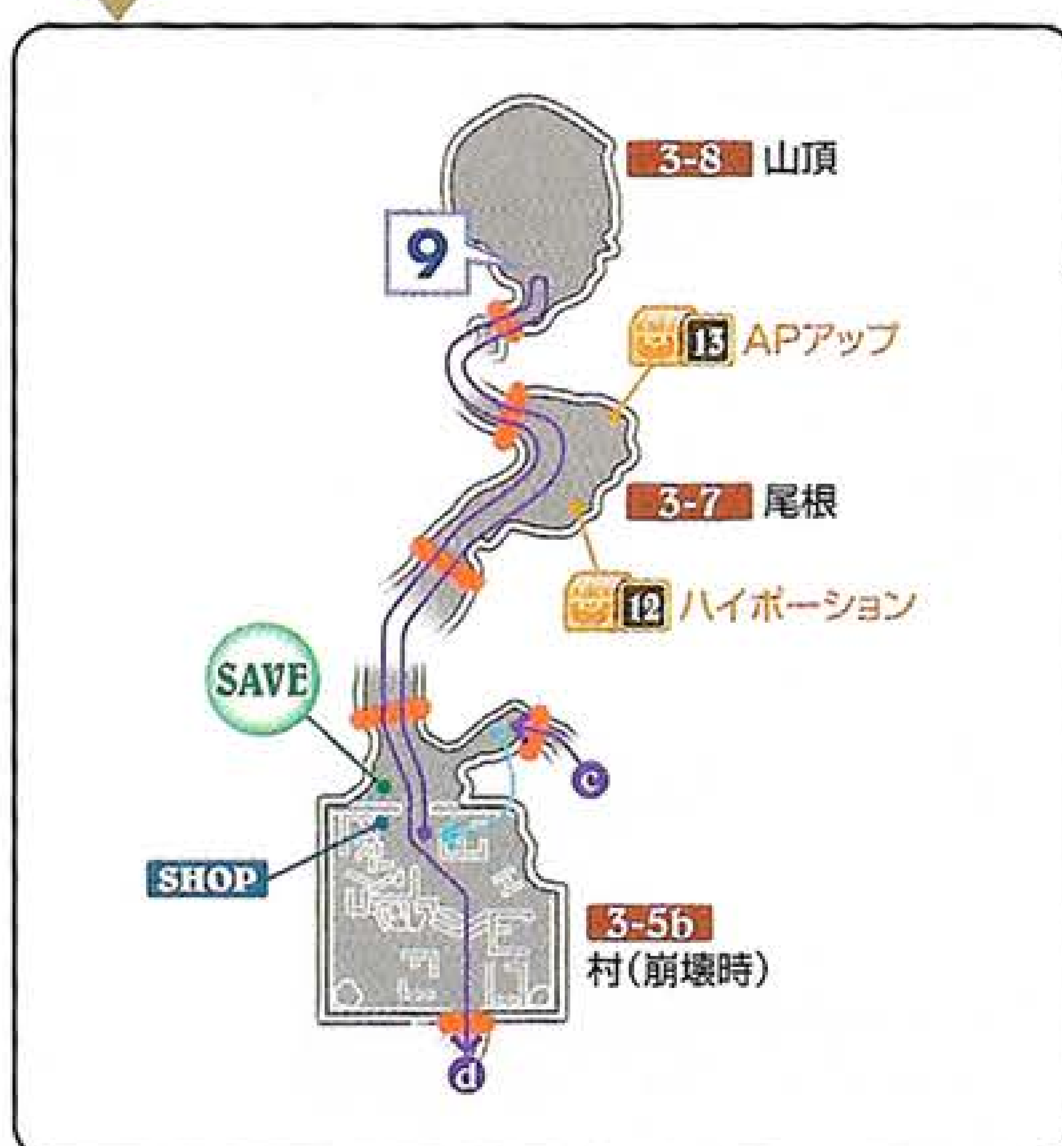
⬅倒したはずのシャン・ユーが復活!?　彼はまだ、都への進軍をあきらめてはいなかった。

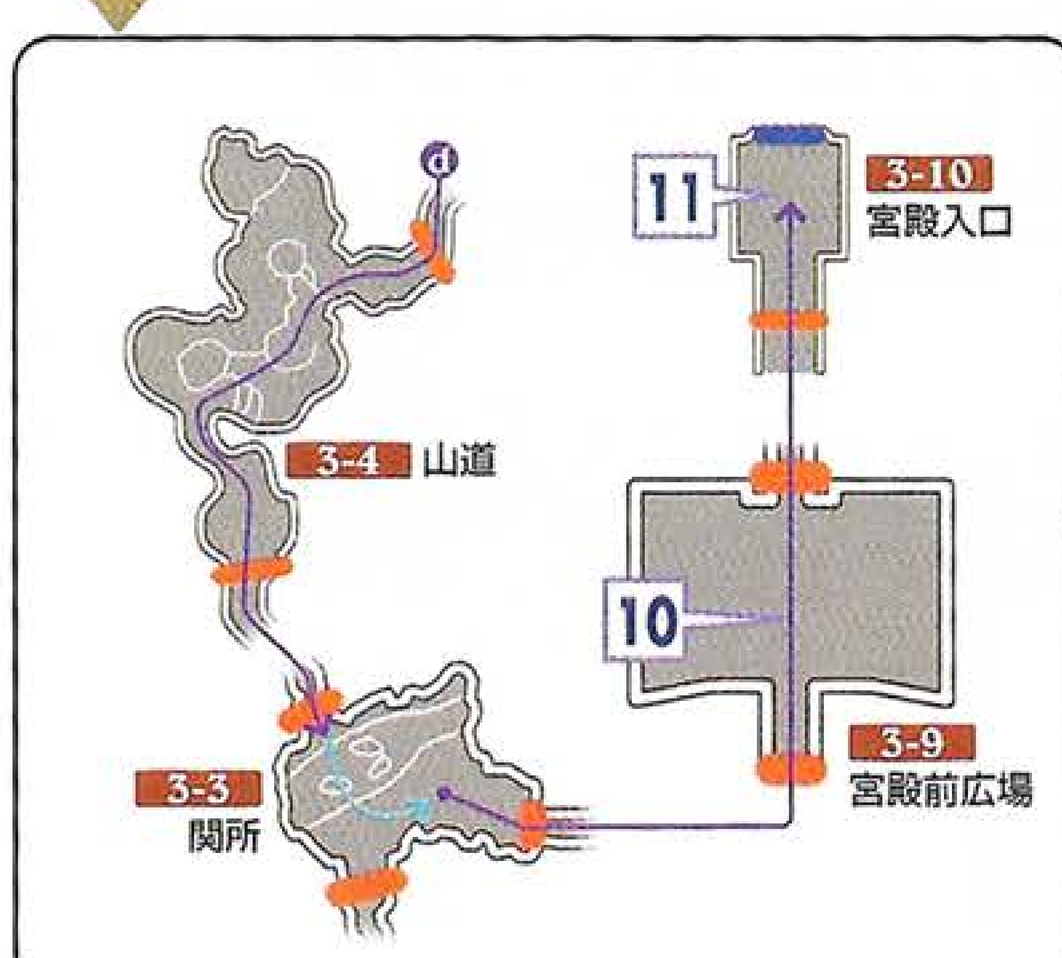


10

⬅間一髪、都へ駆けつけたソラたち。はたしてシャン・ユーの野望を止めることができるか？







エピソードクリア

6 3-4 山道
●山頂までの道を確保する

7 3-5a 村
●ムーシューからシャン・ユーのことを聞く
入手 村周辺の地図

8 3-6 村の洞窟
●洞窟の奥で、ソラとピンのふたりでハートレスを倒す
バトル シャドウ×38+アサルトライダー×3
BONUS
ソラ 『スライドダッシュ』
ピン HP+15、『ハイパーヒーリング』

9 3-8 山頂
●ソラひとりでハートレスの大群と戦う
●ピンが男装を解いてムーランの姿にもどる
バトル ラビットスラスター×∞+ボルトタワー×∞

10 3-9 宮殿前広場
●ハートレスを食い止める
バトル ナイトウォーカー×4+ボルトタワー×3

11 3-10 宮殿入口
●シャン・ユーの皇帝襲撃を阻止する
バトル シャン・ユー&ハヤブサ(→P.384)+ナイトウォーカー×9 王様
BONUS
ソラ HP+5、『エリアルスイープ』
ドナルド HP+4
グーフィー 『グーフィーターボ』
ムーラン HP+20
入手 ヒドゥンドラゴン

エピソードクリア

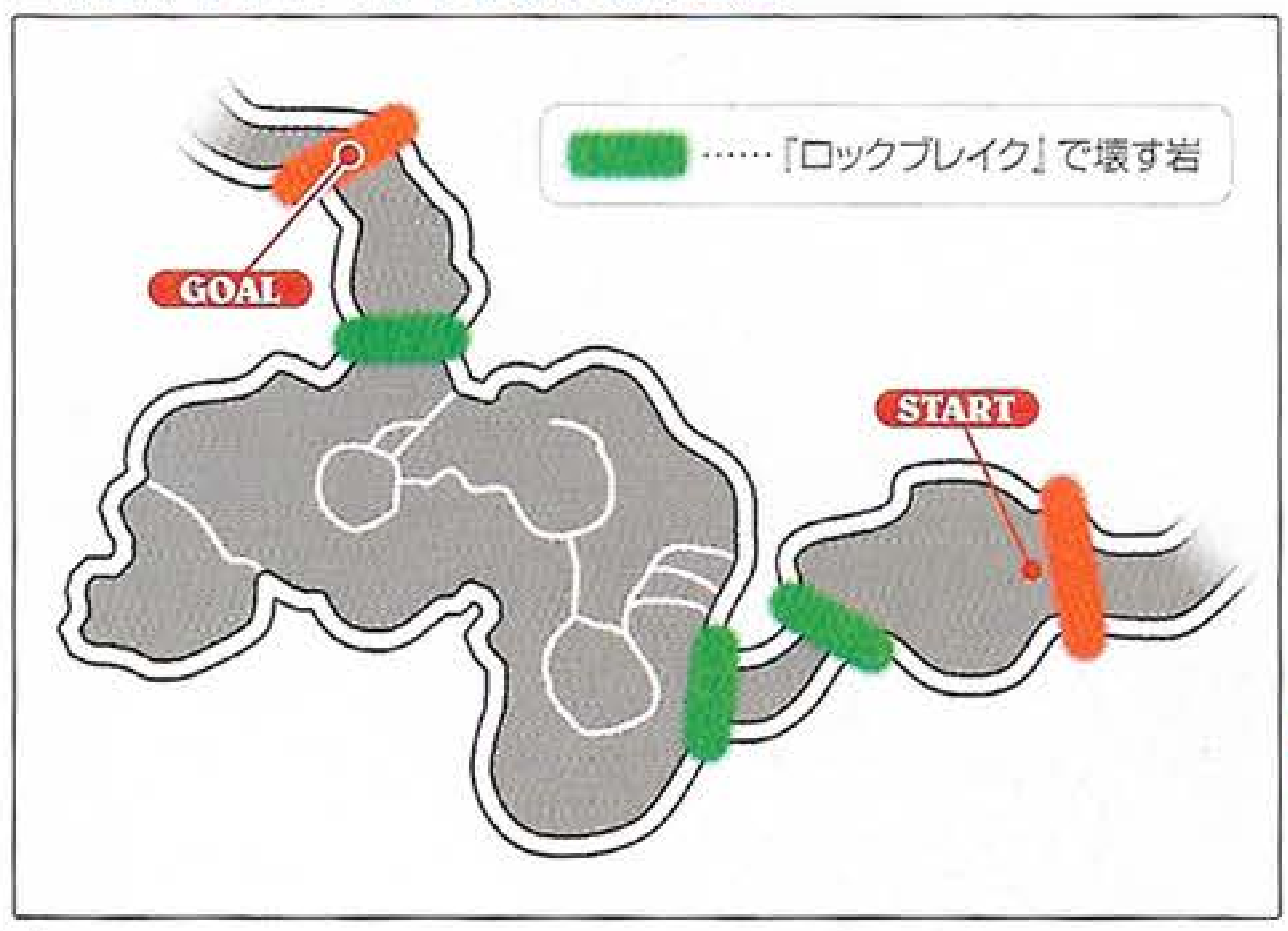
6 道をふさぐ岩を壊すことを優先しよう

3-4 山道には、岩で道がふさがれた場所が3ヵ所ある。これらの岩をリアクションコマンド『ロックブレイク』で壊して道を切り開き、下の図のゴールまでたどり着けば、任務は成功だ。3-4 山道を訪れてから任務が終わるまでのあいだ表示されている士気ゲージは、時間とともに減っていくほか、ソラがダメージを受けたときにも減る。士気ゲージがゼロになるとゲームオーバーなので、よけいなバトルは避けたい。とくに、3つ目の岩の近くでは、アサルトライダーは相手にせずに岩を壊し、早めにゴールへ向かうほうが安全だ。



⬅『ロックブレイク』で岩を壊すには、🅐ボタンを2回押さなくてはならない。岩が壊れるまで、🅐ボタンを連打しておくと簡単。

『ロックブレイク』で壊す岩の位置



9 ハートレスは倒さなくてもかまわない

3-8 山頂にたどり着くと、ソラひとりでハートレスの大群と戦うことになる。ただし、敵を1体も倒さなくても、1分たてばバトルは終わるのだ。バトルのあとは、ピンが男装を解いてムーランの姿へともどり、いくつかのアビリティを修得する(→P.74)。また、ビーストキャッスルでビーストを仲間にしたことがなければ(→P.219)、この時点ではじめて『れんけい』コマンドが使えるようになる。

11 ナイトウォーカーを先に倒しておこう

3-10 宮殿入口では、宮殿の扉を守りながらシャン・ユーたちと戦う。敵の攻撃が扉に当たると、画面左上にある扉のゲージが減り、ゼロになったらゲームオーバーだ。扉のゲージは時間がたつと回復するが、敵が落とす特殊なプライズを拾うことでも回復できる。なお、扉を積極的に攻撃するのはナイトウォーカーだけなので、先にナイトウォーカーを倒し、扉の安全を確保してからシャン・ユーを相手にするといい。

BEAST'S CASTLE

ビーストキャッスル

うっそうとした森の奥深くにそびえる、ビーストの城。
映画『美女と野獣』に登場する場所で、
かつては光り輝く美しい城だった。
しかし、住んでいる者ともども魔女に呪いをかけられたいまは、
昼なお暗い不気味な姿をさらしている。



コマンドウインドウ

通常時



バトル時



⬅城の豪華な雰囲気を、物語のポイントとなるバラのツルや、金銀に輝く模様で表現。



宝箱

大



小



⬅小さな宝箱には1輪、大きな宝箱には5輪のバラが、ステンドグラス風にデザインされている。

マップを移動したときの演出

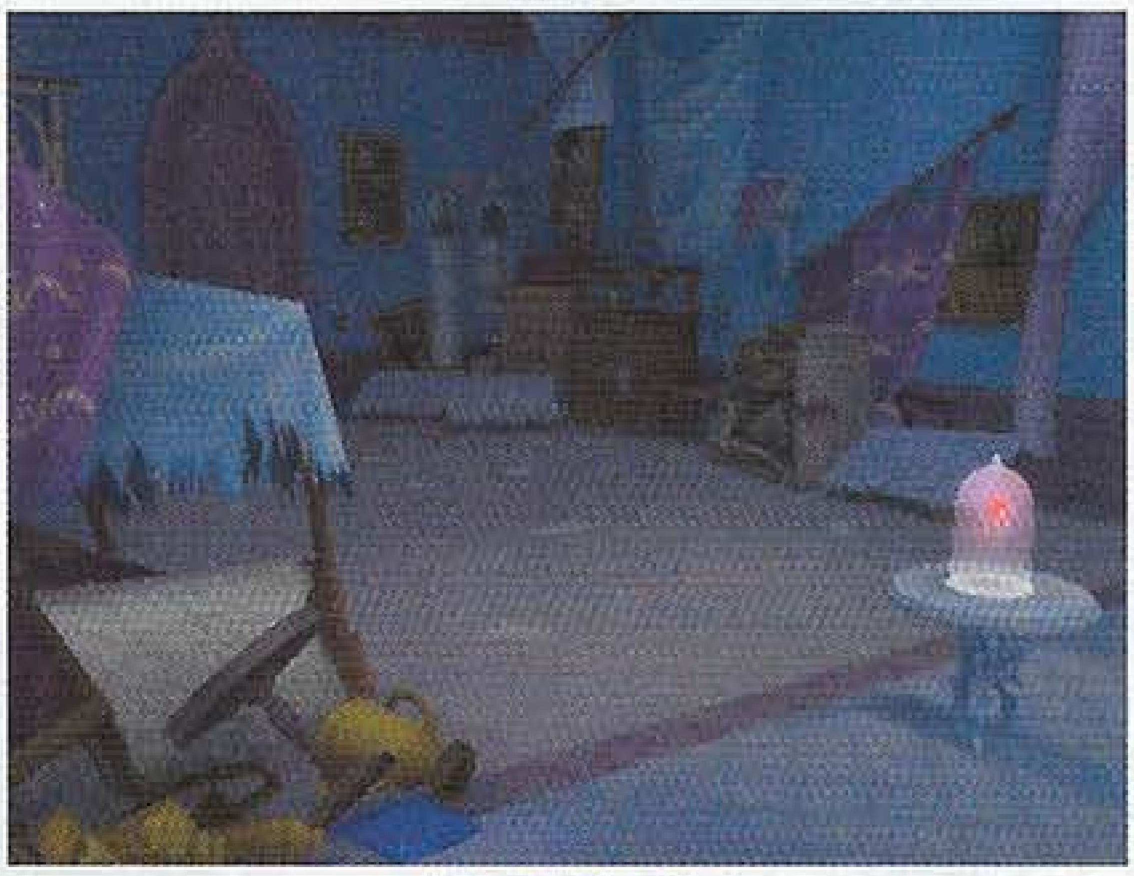


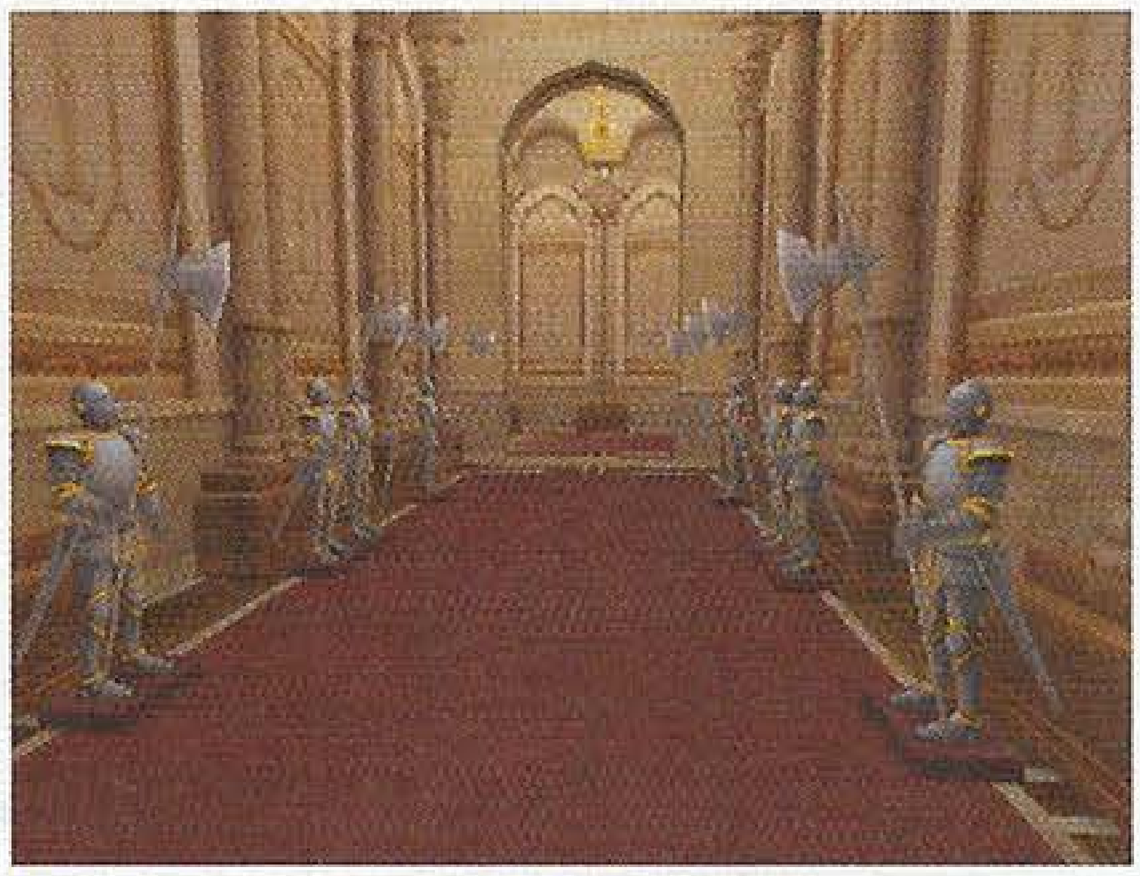
⬅ここにも、ビーストの運命をにぎる魔法のバラが。

はじめて訪れたときのお話



不気味な城を訪れたソラたちは、かつて一緒に戦ったビーストと再会します。しかし彼はバラのことばかり気にして、ソラたちには目もくれません。ベルの話では、最近ビーストの様子がヘンで、城の召使いたちも地下牢に閉じこめてしまったとのこと。さっそく地下牢に向かったソラは、家具の姿の召使いたちから、ビーストと城にかけられた呪いについて聞かされます。そのころビーストの部屋では、黒いコートの男がビーストに何かを吹きこんでいました……。









WORLD PICKUP 暗く荘厳な雰囲気に包まれた“野獣”の城



⬆天使の群像が描かれた天井からきらびやかなシャンデリアがつり下げられた、美しいダンスホール。原作ではここでビーストとベルがダンスを踊って、いい雰囲気になるが、本作ではとんだジャマが入り……。



⬅ビーストの部屋の肖像画は人間のころの彼を描いたものだが、彼自身に引き裂かれた。



➡立派な暖炉のある居間は、原作でベルが、傷を負ったビーストの手当てをした場所。

ビーストキャッスルのキャラクター

ビースト

Beast

登場作品：『美女と野獣』(1991年)

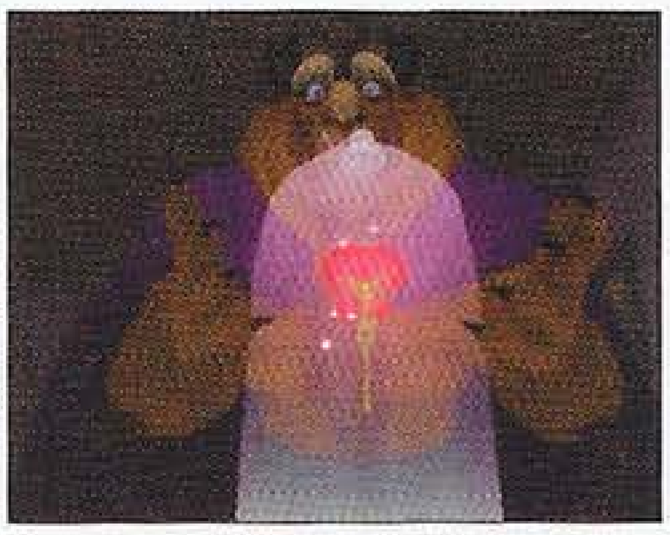


思いやりがなくわがままだったため、魔女の呪いで野獣に変えられた王子。ベルと出会ったことで優しさや愛に目覚め、1年前は闇の勢力に捕らわれた彼女を救うべくソラと行動をともにした。だが最近になってふたたび乱暴にふるまいはじめ、周囲をとまどわせている。



前作とくらべてみると？

以前はベルを救いたい一心で闇の勢力の本拠地にただひとり乗りこみ、そこで出会ったソラを励ますという、優しく頼りがいのある姿を見せた。呪いの話に重点が置かれた今回は、原作の序盤のように、自己中心的な態度が目立つ。



←ビーストがもとの姿にもどるためのカギをにぎる、魔法のバラも登場。

ベル

Belle

登場作品：『美女と野獣』(1991年)



物語のような冒険を夢見る、美しい女性。セブンプリンセスのひとりで、1年前は闇の勢力に捕らわれ、ビーストやソラに助けられた。ビーストの隠された優しさに気づき、恋心を抱くようになったが、最近彼が以前のような乱暴さを見せはじめたため、心を痛めている。



前作とくらべてみると？

前作ではプリンセスの力を求める者の手で捕らわれていたため、あまり活躍の場がなかった。しかし今回は、意志が強く冒険にあこがれる彼女らしい面が、さまざまなところで顔を出す。また、正装していた前回とちがい、普段着姿がメインだ。



←召使いたちは乱暴なビーストを恐れるが、ベルは一歩も引かない。

コグスワース

Cogsworth
登場作品：『美女と野獣』(1991年)



ビーストとともに魔女の呪いを受けた、城の執事長。規律を重んじる性格であるため、置時計の姿に変えられた。物事をキチンと取りしきろうとするが、実際は周囲に気をつかうあまり、苦労ばかりしてうまくいかないことが多い。

原作では？ 几帳面なコグスワースは、召使いたちの中心人物。ゲーム中でも、みんなを代表して事情をソラに説明したり、威厳たっぷりに鎧に命じて道を開かせたりと活躍する。

ルミエール

Lumiere
登場作品：『美女と野獣』(1991年)



呪いで燭台に変えられた、城の給仕長。周囲を光で照らすように陽気でサービス精神にあふれ、客人と見ればもてなさずにはいられない。コグスワースとは正反対の性格だが、とても息の合ったところを見せる。

原作では？ 晩餐会でベルを盛大にもてなすなど、持ち前のサービス精神を発揮。また、プレイボーイとしての顔も見せ、ビーストにベルへの接しかたをアドバイスする場面も。

ワードローブ

Wardrobe
登場作品：『美女と野獣』(1991年)



魔女の呪いで洋服ダンスにされた、城付きのオペラ歌手。ベルが城で暮らしはじめたころから彼女の話相手になっており、ビーストのことで相談に乗ったり舞踏会で着るドレスを見立てたりと、何かとベルの世話を焼いている。

原作では？ ゲーム中では残念ながら聞けないが、彼女の歌声はなかなかのもの。そのうえ、勇ましい一面もあり、物語終盤の城を守るための戦いでは、めざましい活躍を見せた。

ポット夫人&チップ

Mrs.Potts&Chip
登場作品：『美女と野獣』(1991年)



ポット夫人
城のメイド頭。母親のような温かいまなざしでベルを見守りつづけている。

魔女の呪いでお茶の道具に変えられた、ビーストキャッスルのメイド頭とその息子。ティーポットのポット夫人は、温かな人柄そのままに、おいしいお茶で客人をなごませる。やんちゃ坊主のチップは、歯が欠けていたためフチが欠けたカップの姿。





チップ
元気いっぱいの男の子。無邪気だが意外に鋭い。

原作では？ ベルは当初、閉じこめられる形で城に住むことになったのだが、落ちこんでいた彼女をなぐさめたのが、ポット夫人の優しいまなざしとチップの無邪気な笑顔だった。また、ゲーム中では見られないが、原作では親子のほほえましい会話も多い。

ビーストキャッスル
Beast's Castle

詳細マップ▶P.618~621

Event Scene Pick up



⬅森のなかの古城へとやってきたソラたち。ここは、かつて一緒に戦ったビーストの城らしい。



1

⬅せっかく再会したのに、ビーストはソラに目もくれず、バラを大事そうに抱えて去っていく。



⬅ホールの階段の上に、女性の人影を見かけるドナルド。もしかして、その女性はベル？



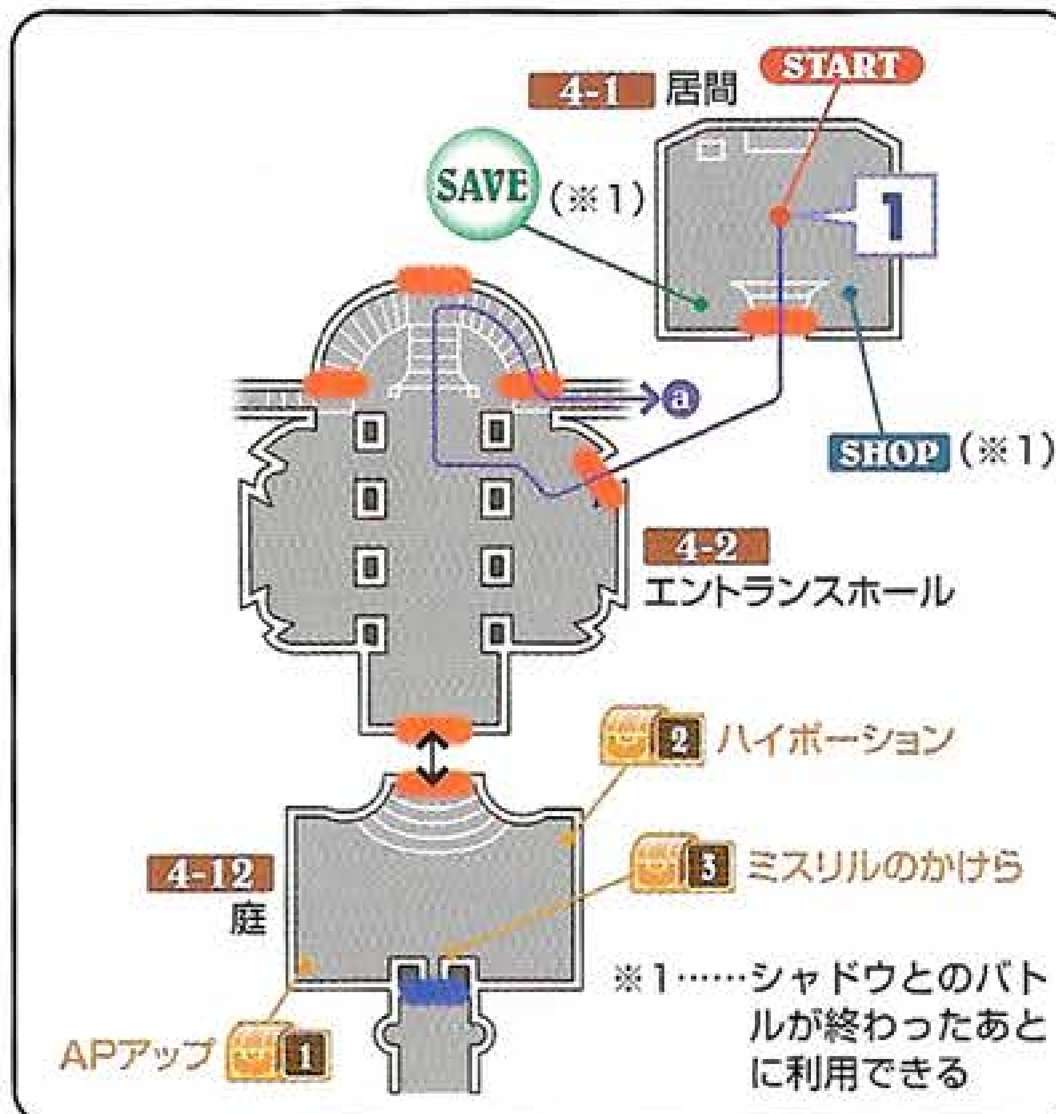
2 3

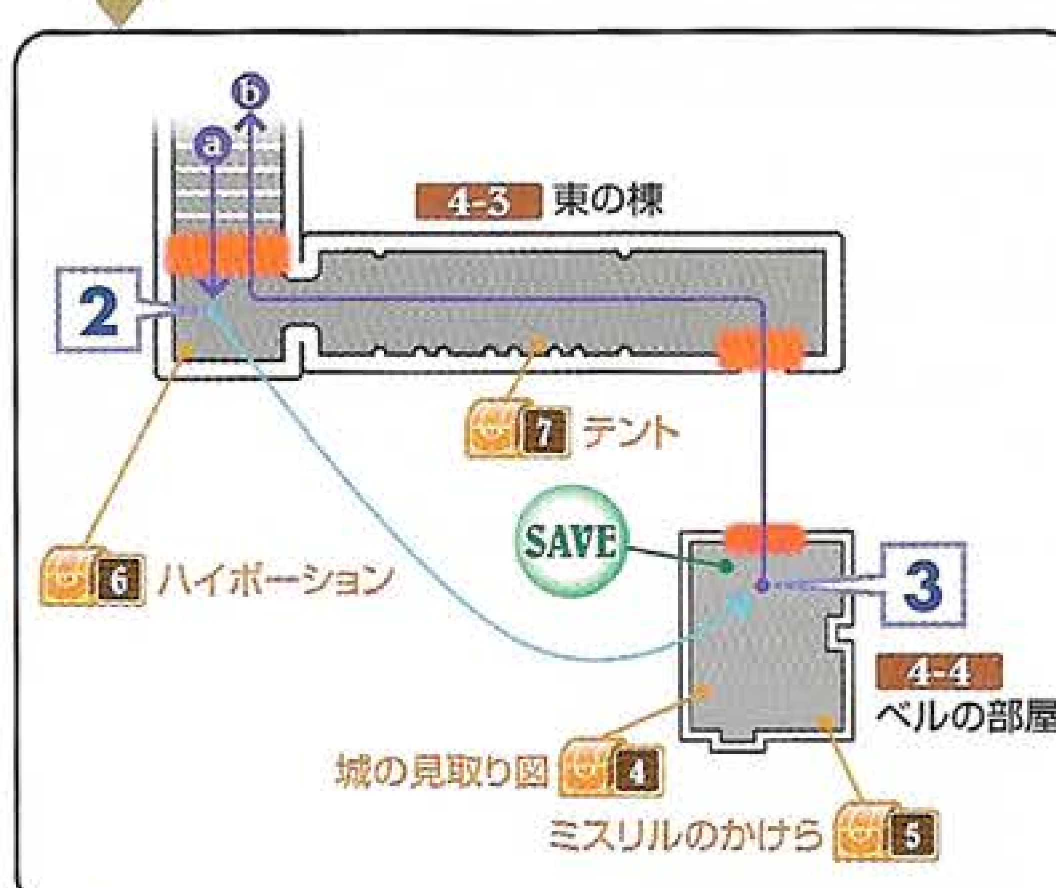
⬅城の一室に入ると、そこにいたのはやっぱりベルだった。ソラたちとの再会を喜ぶベル。

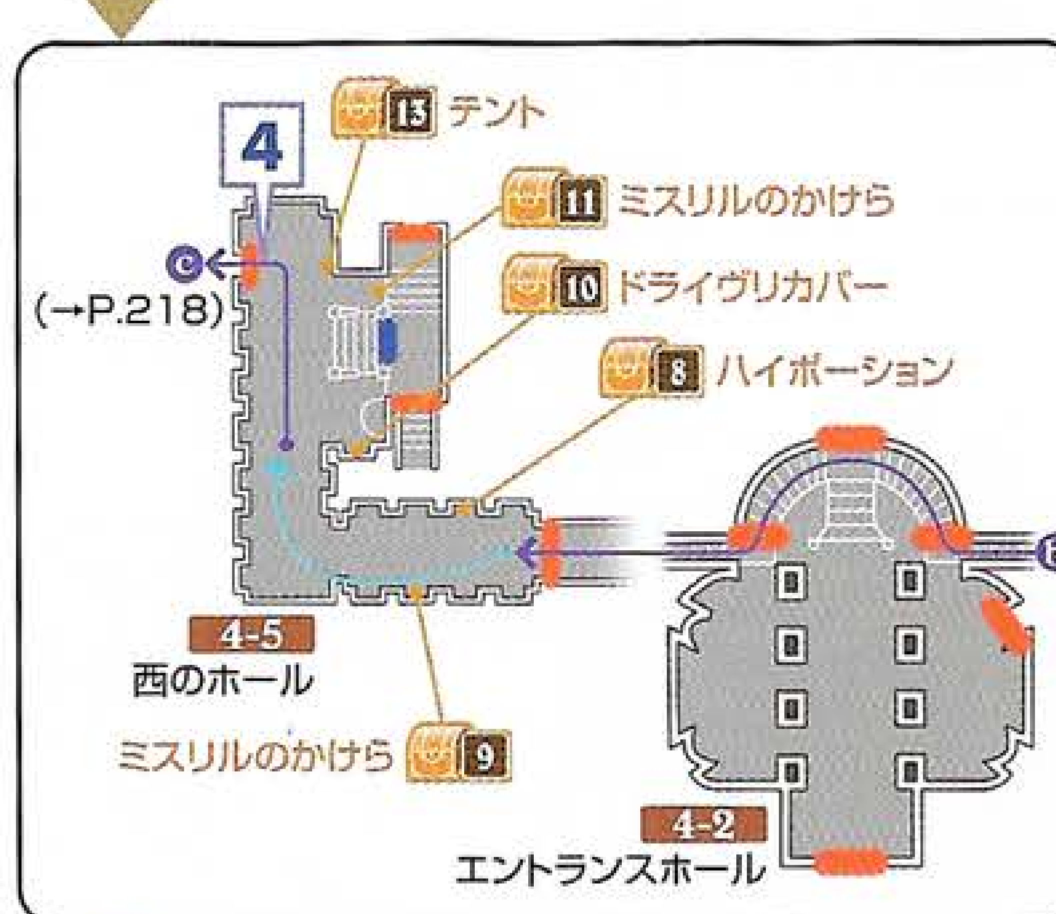


4

⬅地下への扉を洋服ダンスがふさいでいる。動かそうとすると、なんとタンスがしゃべった!?







P.218へ

エピソード1：森の古城へ

前作でホロウバスティオンに登場した、ビーストとベルに会える。このエピソードをクリアすれば、ソラがケアル系の魔法を使えるようになるのだ。

BATTLE LV 13

Boss ゲートガーディアン&ポゼッサー ダークストーカー



ビースト ブラックソーン

1 4-1 居間
●つぎつぎと現れるハートレスと戦う
バトル シャドウ×∞

2 4-3 東の棟
●女性の声が聞こえる部屋に踏みこむ

3 4-4 ベルの部屋
●ベルと再会し、事情を聞く

4 4-5 西のホール
●ワードローブを起こさないように押して動かす

p.219へ

1 シャドウとのバトルは途中で終わる

このバトルは、下にあげた条件のいずれかひとつを満たすと終わる。バトルがはじまった直後は、シャドウがソラのまわりを囲んでいるので、『ファイア』を何度か使えば、あっという間にバトルを終わらせることができるのだ。

4-1 居間でのバトルが終わる条件

- ◆ソラがシャドウに攻撃を80回当てる
- ◆ソラのHPが残り30%未満になる
- ◆バトルがはじまってから3分たつ

2 3 ベルの話を聞いてから城の西側へ

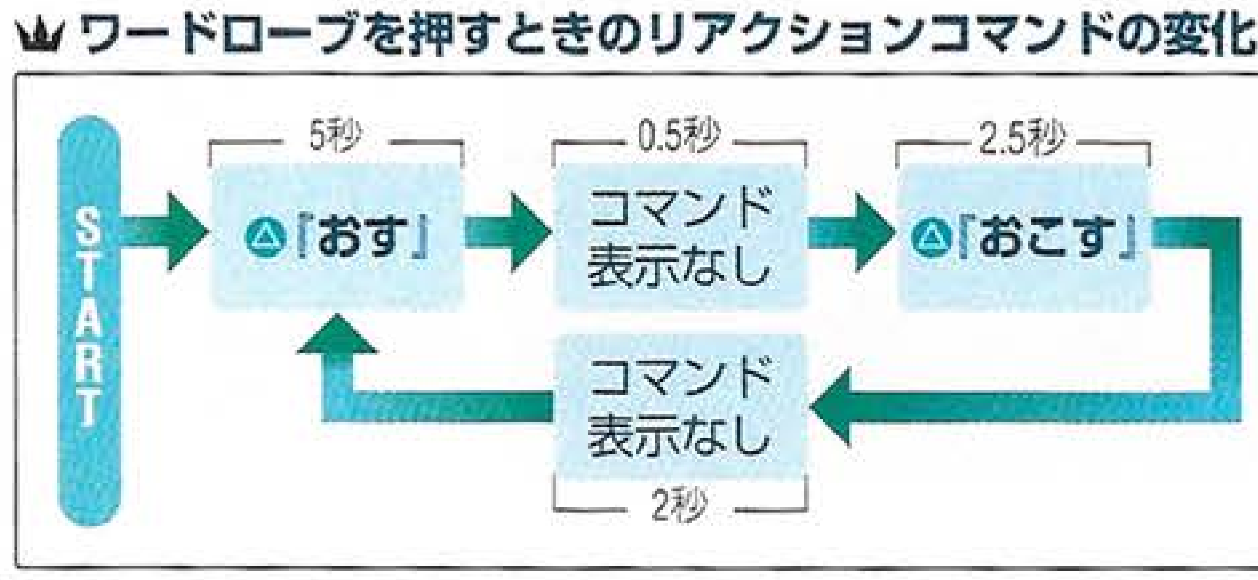
4-3 東の棟へ行くと、ドナルドが 4-4 ベルの部屋へ踏みこんで、ソラたちも自動的に部屋のなかへ移動する。ベルと再会して事情を聞いたら、4-5 西のホールへ向かおう。なお、窓ぎわの宝箱には城の見取り図が入っている。4-5 西のホールへ行く前に手に入れておくといいだろう。

4 コマンド名を確認しながらワードローブを押そう

4-6 地下倉庫へつづく扉は、ワードローブがふさいでしまっている。最初にリアクションコマンド『どかす』で動かしたときはワードローブに気づかれるが、そのあとにリアクションコマンド『おす』を使えば、ワードローブを少しずつ動かせるので、何度か押して扉の前からどかそう。ただし、ワードローブに近づいているあいだは、リアクションコマンドが下のように変わっていく。『おこす』のときに△ボタンを押すと、ワードローブが起きて、少し手前にもどってしまうので注意。



ワードローブを押すときのリアクションコマンドの変化



CHAPTER 4
シナリオ SCENARIO

Event Scene Pick up



5

➡怖ろしげなバケモノが刻まれた扉を開けようとすると、突然バケモノが実体化した！



6

➡地下牢にはなぜか時計や燭台が。それらは魔法で姿を変えられた、城の召使いたちだった。



9

➡ビーストの部屋には、XIII機関のメンバーもいた。ビーストがヘンだったのはこの男が原因？



9

➡怒りにとらわれたビーストがソラたちに襲いかかってくる。正気を取りもどさせなくては。

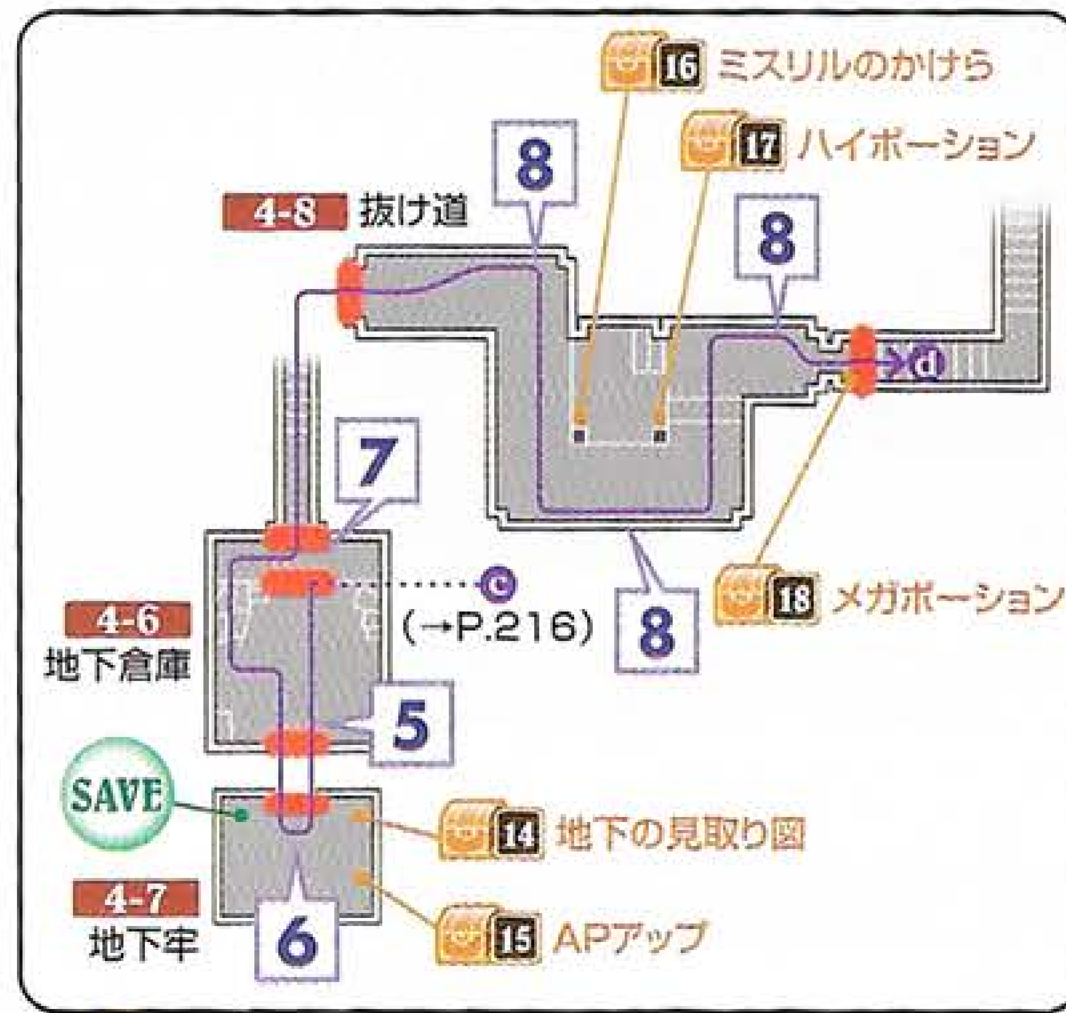


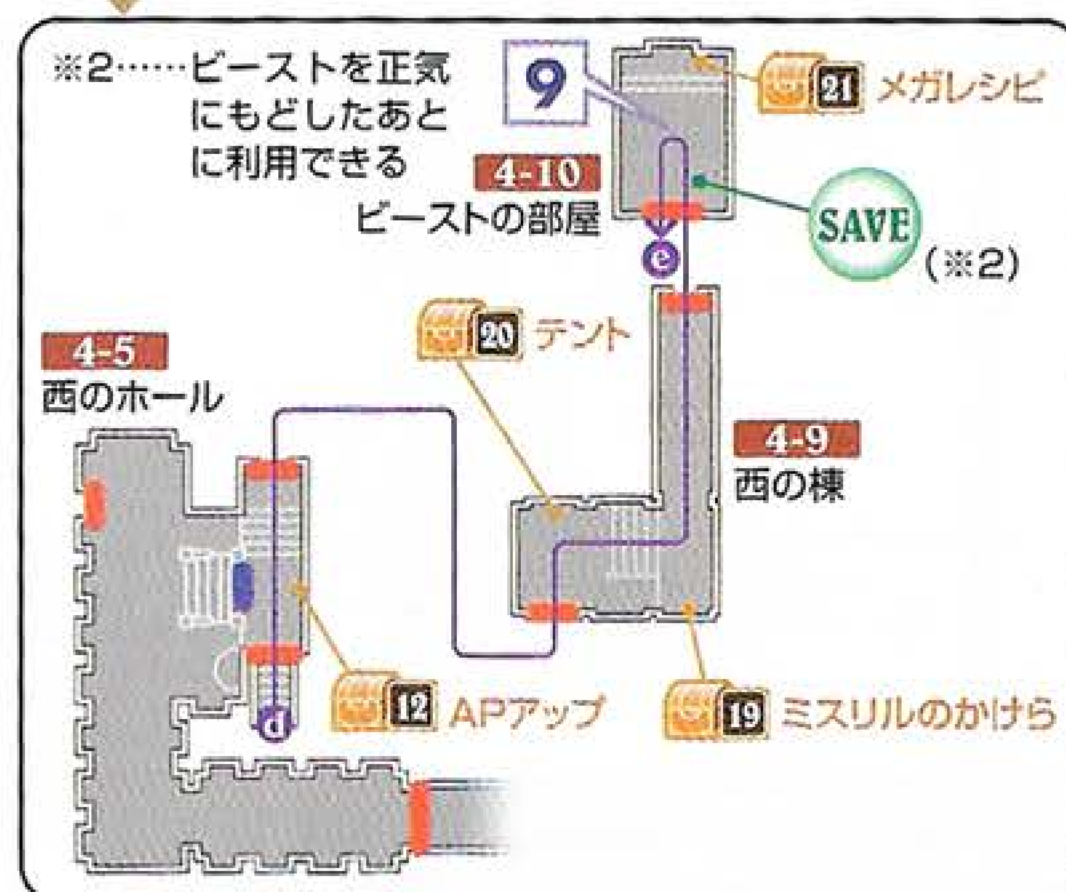
10

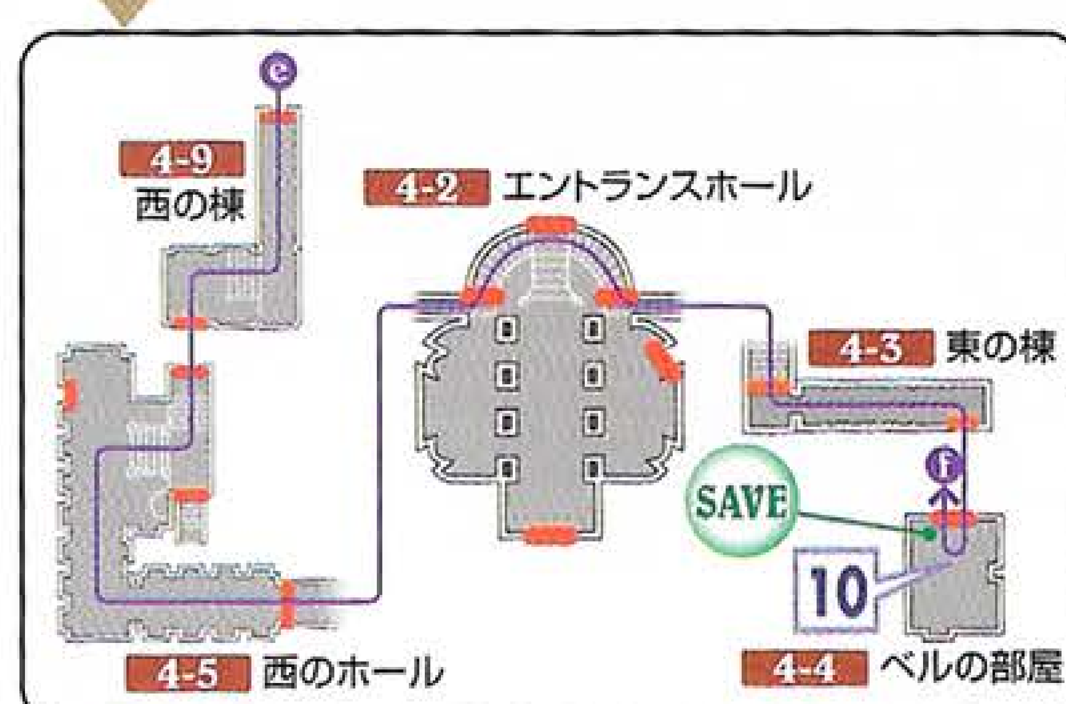
➡ベルと話をしようと彼女の部屋を訪れるビースト。ところがベルはどこにも見当たらない。

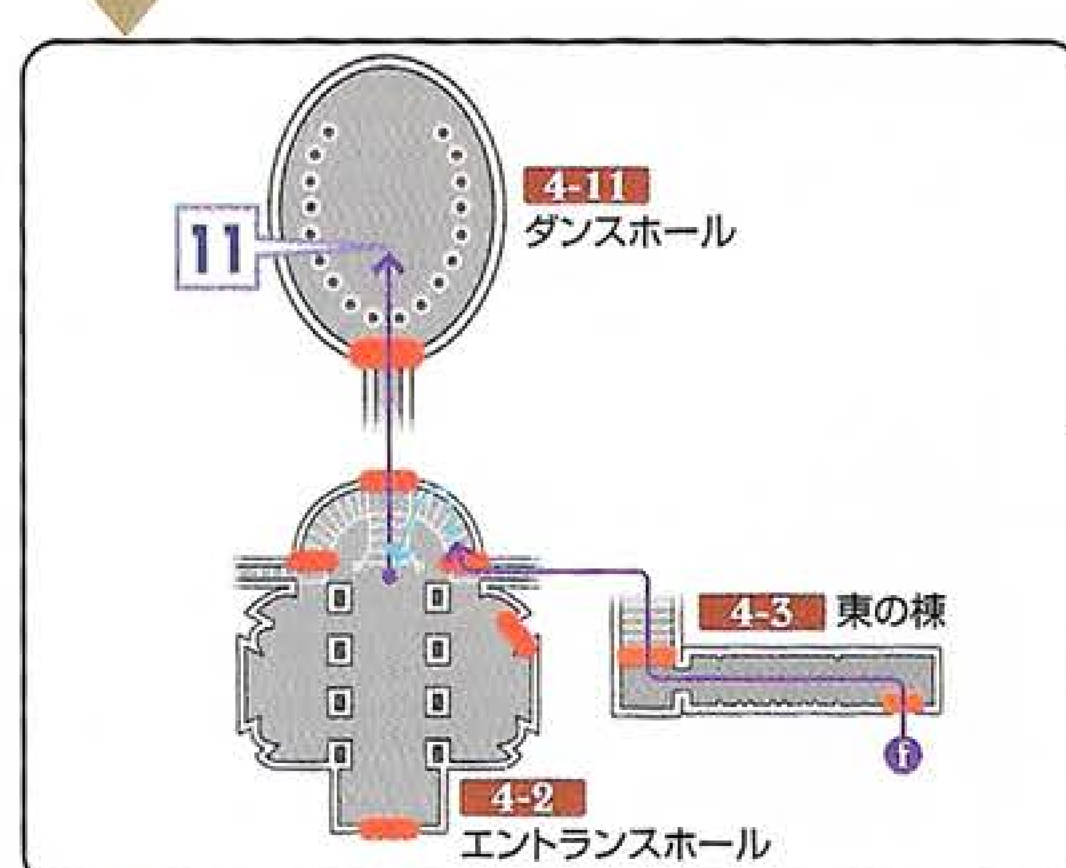


➡すると、ダンスホールのほうから、ビーストに助けを求める叫び声が。ベルがあぶない！









エピソードクリア

KINGDOM HEARTS II ULTIMANIA

5 4-6 地下倉庫

●地下牢の扉の番人を倒す

バトル ゲートガーディアン&ポセッサー(→P.386)＋ソードスタチュー＋アックススタチュー＋フックバット×10 王様

BONUS

ソラ 『スラッシュアッパー』

ドナルド 『ドナルドファイア』

グーフィー HP＋5

6 4-7 地下牢

●コグスワースたちから事情を聞く

7 4-6 地下倉庫

●コグスワースに頼み、抜け道への扉を開けてもらう

8 4-8 抜け道

●呪いの火がとりついた3つのランタンに、新たに火を灯す

9 4-10 ビーストの部屋

●コグスワースと一緒にビーストを正気にもどす

●ビーストがパーティーに加わる

バトル ビースト(→P.385)

BONUS

ソラ 防具装備数＋1

ドナルド HP＋4

グーフィー 『ディフェンダー』

10 4-4 ベルの部屋

●ワードローブにベルの行方を尋ねる

11 4-11 ダンスホール

●ベルを襲っていたハートレスを倒す

バトル ダークストーカー(→P.387) 王様

バトル ブラックゾーン(→P.388) 王様

BONUS

ソラ HP＋5、『リベンジスラッシュ』

ドナルド HP＋4

グーフィー アイテム装備数＋1

ビースト HP＋35

入手 ケアルエレメント

エピソードクリア

5 ゲートガーディアンとポセッサーを倒せば勝ち

4-6 地下倉庫を訪れると、ハートレスとのバトルになる。ゲートガーディアン&ポセッサーさえ倒せばバトルは終わるが、安全に戦いたいなら、先にソードスタチューとアックススタチューを倒したほうがいいだろう。フックバットは、リアクションコマンド『バットバレット』を使うためにわざと倒さずに残しておくのもひとつの手だ(→P.386)。

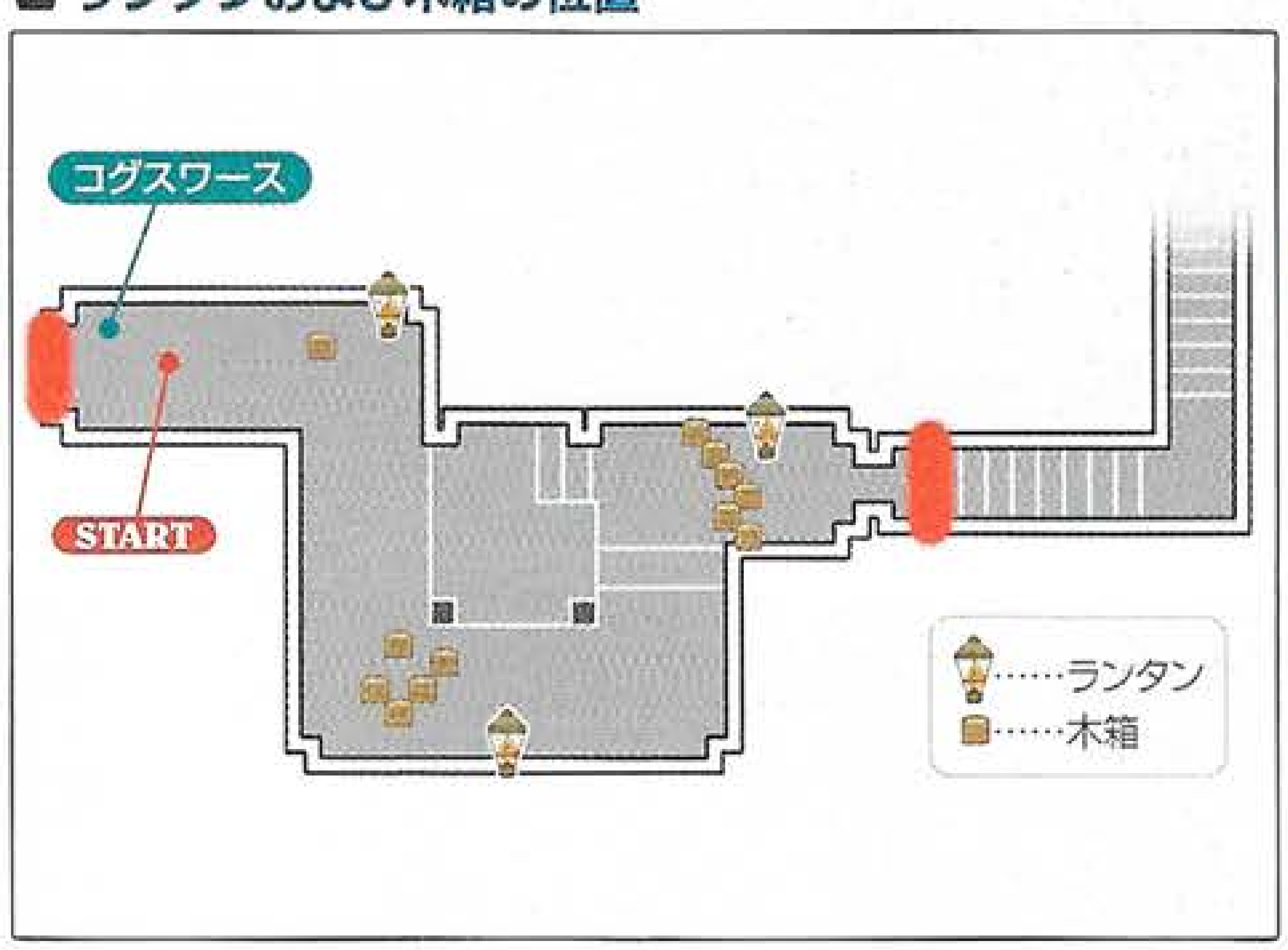
8 召使いたちと協力して火を灯そう

4-8 抜け道から 4-5 西のホールへ通じる隠し扉を開けるには、扉の仕掛けに連動したランタンの呪いの火を消したあと、新たに火を灯す必要がある。コグスワースがランタンを天井から下へおろしているあいだに、下の図の場所で3つのランタンに火を灯そう。火を灯すには、ランタンの前に行き、ルミエールとポット夫人のふたりがソラに追いついたら、リアクションコマンド『みずをかける』を行なえばいい。ただし、画面左上にあるゲージがなくなると、コグスワースが疲れて、ランタンが天井まで上がってしまう。そのときは、コグスワースのところまでもどってリアクションコマンド『いやす』を行ない、ランタンをふたたび下げてもらおう。



⬆道をふさぐ木箱はコンボフィニッシュで壊すことができる。

ランタンおよび木箱の位置



9 ビーストが正気にもどって仲間になる

ビーストを正気にもどすには、ビーストのHPを残り1にしたあと、リアクションコマンド『チャージ』でコグスワースに力を集めてから『ゲッタラウンド』を使えばいい。バトルのあとはビーストがパーティーに加わり、もしザ・ランド・オブ・ドラゴンのエピソード1でムーランが男装を解いていなかったら(→P.211)、ここではじめて『れんけい』コマンドが使えるようになる。また、 4-5 西のホールではヨロイが道を開けているので、このあと 4-2 エントランスホールへ向かうときには 4-8 抜け道を通らずにすむ。

OLYMPUS COLISEUM

オリンポスコロシアム

映画『ヘラクレス』をモチーフとする世界。
オリンポスの神々の加護を受けたコロシアムでは、
「真の英雄」ヘラクレスが怪物相手に
負け知らずの活躍を見せ、人々をわかせている。
一方、地中深くにはハデスが治める冥界があり、
亡者の思念がそこかしこに漂う。



コマンドウインドウ

通常時



バトル時



←コロシアムではこのような形に。入口広場にたたずむ2体の闘士像がデザインされている。

通常時



バトル時



←冥界で表示されるウインドウは、冥界闘技場やハデスの間のレリーフを思わせる装飾だ。

宝箱

大



小



←緑色の地に、ギリシア風のフチどり模様が金色で入っている。フタの中央には稲妻模様が。

マップを移動したときの演出



←神々の王ゼウスの象徴である稲妻マーク。

はじめて訪れたときのお話



ちょっとした手ちがいから冥界にやってきたソラたちは、メガラという女性と出会います。彼女は、戦いすぎてヘトヘトのヘラクレスを助けたくて、怪物を送りこむ手を休めるようハデスに頼みに行くところでした。ソラたちはメガラのかわりにハデスを説得しようとしますが、ヘラクレスとソラの両方を憎むハデスは聞く耳を持ちません。しかもハデスはピートと手を組み、かつて神々の王ゼウスに封印された冥界闘技場を復活させようとしていたのです……。



WORLD PICKUP 英雄がつどう闘技場と、死者の悲しみあふれる冥界



⬆オリンポスと同じく冥界にも闘技場がある。あまりに危険な大会が開催されていたため封印されたはずだったが、物語の途中で、ハデスのたくらみにより復活。今回の闘技大会はここで行なわれるのだ。



⬅闘技場の入口広場には、1年前にソラが戦った大会のランクボードが設置されている。



➡物語のカギとなるオリンポス・ストーンは、原作でヘラクレスが持つメダルそっくり。

オリンポスコロシアムのキャラクター

ヘラクレス

Hercules

登場作品：『ヘラクレス』(1997年)

力強さと優しさをかね備えた"真の英雄"。神々の王ゼウスの息子で、神の一員として認められるため英雄になったものの、あえて地上にとどまった。観客の期待に応えるべく、コロシアムでハデスの送りこむ強敵と戦いつづけているが、最近は疲れが隠せずにいる。





前作とくらべてみると?

前作のヘラクレスは、英雄の卵であるソラたちを見守る先輩のような立場だった。本作でもそれは変わらないが、英雄としての使命感とメグへの想いとの板ばさみになるような彼の内面が、原作に沿った形で、くわしく描かれているのだ。



⬅つねに余裕たっぷりだった前作からは考えられない弱さをのぞかせる。

メガラ

Megara

登場作品：『ヘラクレス』(1997年)



色っぽくも毅然とした、ヘラクレスのガールフレンド。愛称はメグ。以前はハデスの命令でヘラクレスをおとしいれようとしていたが、しだいに愛が芽生え、ヘラクレスをすぐそばで見守るようになった。連日の試合に疲れ気味な彼を心配している。



原作では?

原作に登場した当初のメガラは、恋人に裏切られてハデスに捕らわれた過去を引きずり、人を寄せつけない雰囲気だった。ゲーム中では、ヘラクレスのおかげで過去を乗りこえたあとの、優しい彼女が見られる。



⬅ヘラクレスをメグが「ワンダーボーイ」と呼ぶのは、原作でおなじみ。

フィル

Philoctetes
登場作品：『ヘラクレス』(1997年)

ヘラクレスを真の英雄へと鍛え上げた名トレーナー。本名はピロクテテス。いまはコロシアムの支配人として、忙しい毎日を送っている。1年前、ソラたち3人に英雄の心得を説き、「英雄の卵」の称号を授けたが、真の英雄とはなかなか認めようとしない。





前作とくらべてみると？

前作同様、今回も英雄専門のトレーナーとしてソラたちを鍛えてくれる。近づいてきた人が誰かを確かめもせずにしゃべりはじめたり、「〜は二言」と前置きしつつ実際には二言ではないアドバイスをしたりするところも相変わらずだ。



⬅今回は、トレーニング道具を使って、戦うソラたちに加勢してくれる場面も。



ペガサス

Pegasus
登場作品：『ヘラクレス』(1997年)

神々の父ゼウスが、息子ヘラクレスへの贈りものとして、巻雲や雨雲から作り出した天馬。ヘラクレスとは幼いころに離ればなれになり、互いに大人になってから再会した。少し単純だがとてもかしこく、相棒ヘラクレスのためなら力を惜しまない。



原作では？

ヘラクレスのことが大好きで、自分が彼の一番の親友だと思っているのは原作でも本作でも一緒。原作では、ヘラクレスと親密になっていくメガラにヤキモチをやく場面もあった。



⬅『ペガサスライド』は、原作でヘラクレスと見せた連携を再現したものだ。

オリンポスコロシアムのキャラクター

ハデス

Hades
登場作品：『ヘラクレス』(1997年)



死者が集う冥界をとりしきる神。ヘラクレスを目のカタキにしており、1年前、彼を始末しつつ世界を支配しようとしたが、ソラたちに邪魔された。それでもこりることなく、ヘラクレスを亡き者にするためあの手この手をつくし、さらにソラたちへの復讐も果たそうとする。



前作とくらべてみると？ 前作ではクラウドを使ってヘラクレスを始末しようとしたが、今作のハデスはさらにいろいろな手段を用いる。また、今回初登場の冥界では、原作のように悪だくみをする彼の姿が……。

ペイン&パニック

Pain&Panic
登場作品：『ヘラクレス』(1997年)



ペイン
赤い色をしたふとっちょの悪魔。頭の回転が速く、小ずるい性格をしている。



パニック
青い色をしたやせ型の悪魔。乗せられやすく、何となくペインに従ってしまう。

いつも2匹一緒に行動している、ハデスの手下の小悪魔たち。自由に姿を変えることができ、その力を利用してヘラクレスを始末しようとしてきたが、うまくいった試しがない。復活した冥界闘技場では、大会の受付を担当する。

原作では？ 原作のふたりは、ドジでそそっかしいデコボココンビ。ハデスに命じられていろいろと悪事を働くが、どれも失敗してばかりだった。恐れながらもハデスに仕える様子は、原作でもゲームでも変わらない。

アーロン

Auron
登場作品：『ファイナルファンタジーX』(2001年)

罪人として冥界の牢獄に幽閉されていた剣士。ヘラクレスやソラを亡き者にするためハデスに呼び出されたが、ハデスの命令を断り、ソラの"ガード"となることを決めた。剛剣を片手で軽々と振るい、英雄のようなたたずまいを見せるも、どこか暗い影を背負っている。





原作では？ 主人公のティーダたちを世界の真実へと導く"伝説のガード"として登場。「〜の物語だ」というセリフは、原作でアーロンが主人公を旅にいざなうときに、口にしたものだ。

ケルベロス

Cerberus
登場作品：『ヘラクレス』(1997年)

冥界の門番をつとめる、巨大な犬のバケモノ。3つの頭を持ち、それぞれの口から闇の炎を吐き出す。1年前ソラたちとヘラクレスを倒そうとして返り討ちにあったものの、主人ハデスの力で復活を果たした。今回は、冥界から逃げ出したソラたちとアーロンを始末しようとする。



前作とくらべてみると？ 前作では、ソラたちを始末するべく闘技大会に乱入。しかし、ヘラクレスにコテンパンにされたあげくソラたちに倒されるというさんざんな目にあった。本作でふたたびソラたちと戦うが、その結果は？

ヒュドラ

Hydra
登場作品：『ヘラクレス』(1997年)



巨大な身体に長い首を生やした伝説の怪物。コロシアムにおけるヘラクレスの対戦相手として、ハデスにより送りこまれてきた。強力な毒と雷をまき散らすやっかいなバケモノで、首を切り落とされてもすぐに新たな首が再生されるという驚異的な生命力を誇る。

原作では？ フィルのもとで修行を終えたヘラクレスが最初に戦った相手であり、その不死の怪物ぶりにはヘラクレスも手を焼いた。ゲーム中でも、倒されたかと思いきや復活をとげ、ヘラクレスを精神的に追いつめる。

COLUMN コラム 前作に登場したロックタイタンの姿も？

オリンポスコロシアムをはじめて訪れると、コロシアムでヘラクレスが戦う様子が見られる。このとき彼に投げ飛ばされているのは、岩の巨人ロックタイタン。前作では、ハデスを超える強敵としてソラたちの前に立ちはだかったが、今作ではヘラクレスの手でいとも簡単に倒されてしまうのだ。



←原作でオリンポスを襲って神々をふるえ上がらせたロックタイタンも、ヘラクレスの前ではカタなし。



オリンポスコロシアム
Olympus Coliseum

詳細マップ▶P.624〜629

Event Scene Pick up



1

⬅メガラと知り合ったソラたちは、彼女のかわりにハデスのもとへ頼みごとをしに向かう。



2

⬅そのころハデスは、ヘラクレスを確実に倒すため、冥界の牢獄から罪人を呼び出していた。



2

⬅しかし、牢獄から呼び出された罪人アーロンはその命令を断り、ハデスに戦いを挑む。



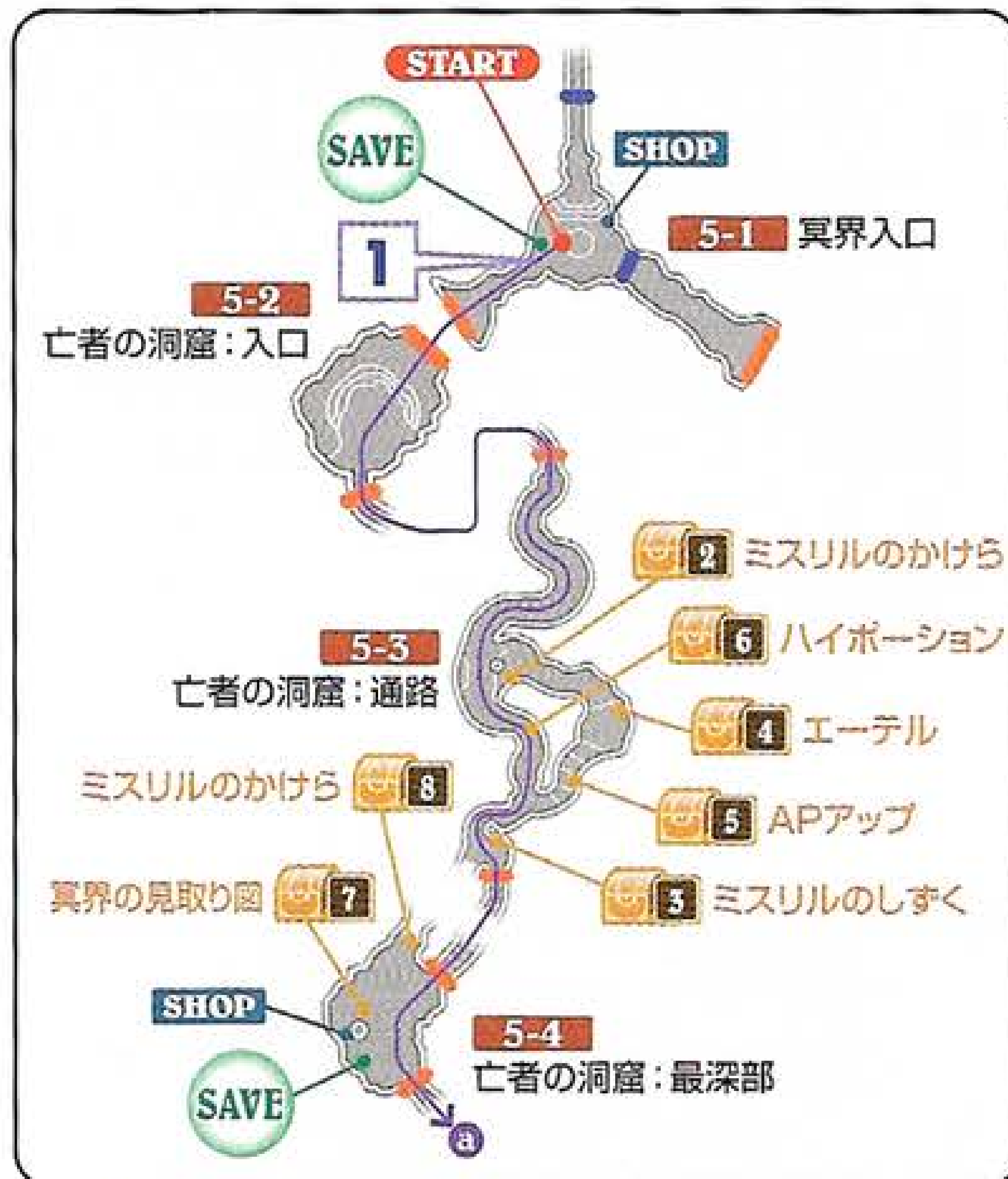
2

⬅ちょうどそこへ駆けつけたソラたちもハデスと戦うが、冥界の呪いによって力が出せない。

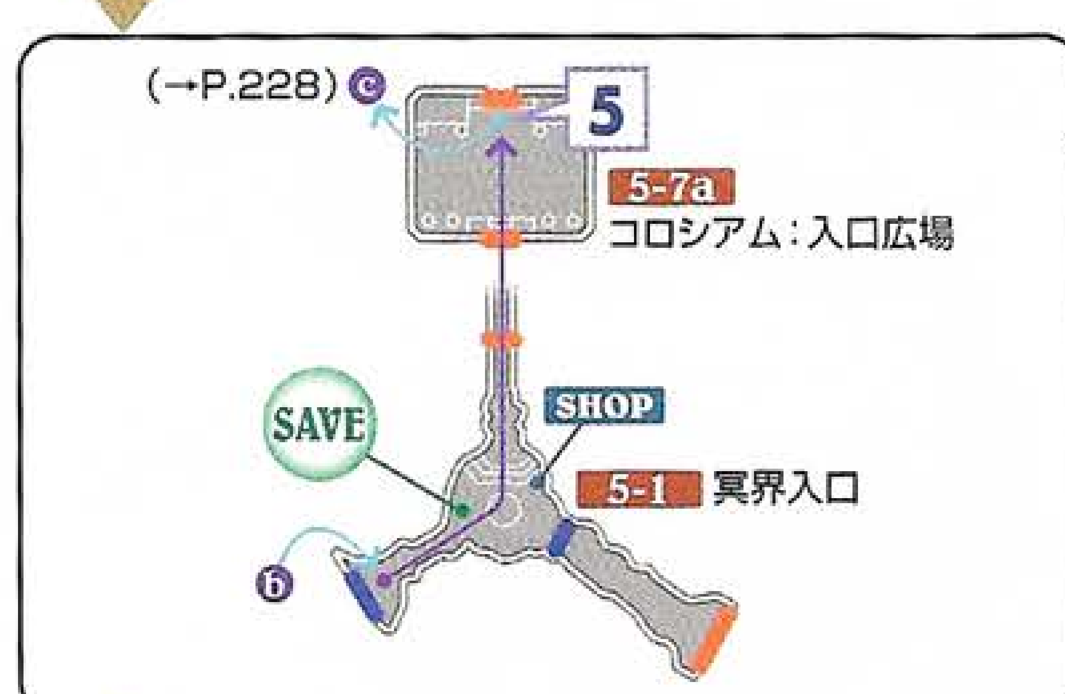


4

⬅アーロンとともに冥界から脱出しようとする一行。だが、ハデスが差し向けた追っ手が迫る。







P.228へ

エピソード1：1年ぶりのオリンポスコロシアム

今回の冒険では、ハデスが統べる冥界がおもな舞台となる。冥界には、ソラたちの力を弱める呪いがかけられているので、敵と戦うときは注意。

BATTLE LV 16

BOSS ハデス　ケルベロス　デミックス　ピート　ヒュドラ

CHAPTER 4

シナリオ SCENARIO

1 5-1 冥界入口
- ハートレスに襲われていたメガラを助ける

2 5-6 ハデスの間
- アーロンとハデスのあいだに割って入る
- アーロンが固定メンバーとしてパーティーに加わる

バトル ハデス（1回目）（→P.408）

3 5-5 亡者の谷
- ハデスの追跡を振り切る

バトル （右記参照）

4 5-2 亡者の洞窟：入口
- ソラとアーロンのふたりでケルベロスと戦う
- アーロンがパーティーからはずれる

バトル ケルベロス（→P.389） 王様

BONUS

ソラ 『ドッジスラッシュ』

アーロン HP＋40

5 5-7a コロシアム：入口広場
- ヘラクレスと再会する

入手 コロシアムの見取り図

P.229へ

1 しばらくは冥界の呪いに悩まされることに

倒れているメガラに◎ボタンで話しかけたあとは、亡者の洞窟を通ってハデスのもとへ向かうことになる。エピソード1では、スタートから8でデミックスとのバトルに勝つまでのあいだ、冥界の呪いによって『ドライヴ』と『しょうかん』が使えないので、敵と戦うときはリアクションコマンドや仲間との連携をうまく利用していきたい。

2 この場ではハデスを倒せない

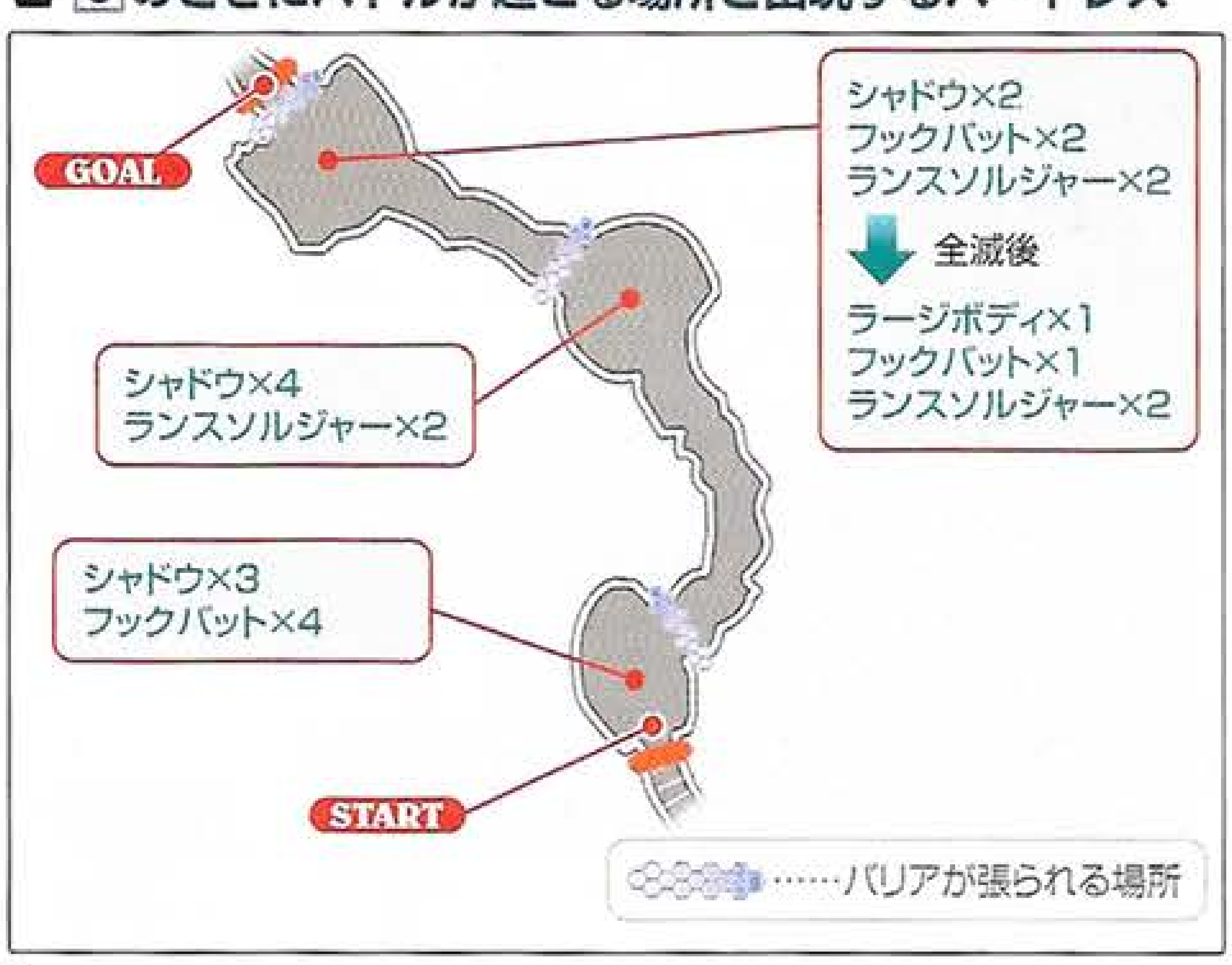
ハデスとのバトルは、ソラの攻撃がハデスに6回当たるか、バトルがはじまってから3分たつと、自動的に終わる。ジャンプしながらハデスに近づいて、そのままコンボを当てていこう。



3 ハデスは無視してハートレスだけを攻撃

5-5 亡者の谷を抜けて、5-4 亡者の洞窟：最深部に逃げこめば、ハデスの追跡を振り切れる。ただし、道の途中の広くなっている場所（下の図を参照）では、道がバリアでふさがれてハートレスが出現するので、ハデス以外の敵を全滅させてバリアを消そう。なお、ハデスにはソラたちの攻撃がいっさい効かない。ハデスが「燃え尽きろ！」と叫んでから飛ばしてくる火の玉を、ジャンプするなどして避ける以外は、とくに相手にしなくていい。

3のときにバトルが起こる場所と出現するハートレス



Event Scene Pick up



7

⬅冥界の呪いを防ぐにはオリンポス・ストーンが必要。だが、黒い服の男に盗まれたらしい。



⬅冥界へ引きこまれたメガラを助けるため、ソラたちは呪いに苦しみながらも大空洞を進む。



8

⬅冥界の奥で機関の男を発見。戦いのすえ、ソラたちはオリンポス・ストーンを取りもどす。



10

⬅ソラはキーブレードで封印を解き、メガラを救い出した。なぜか満足そうに笑うハデス。



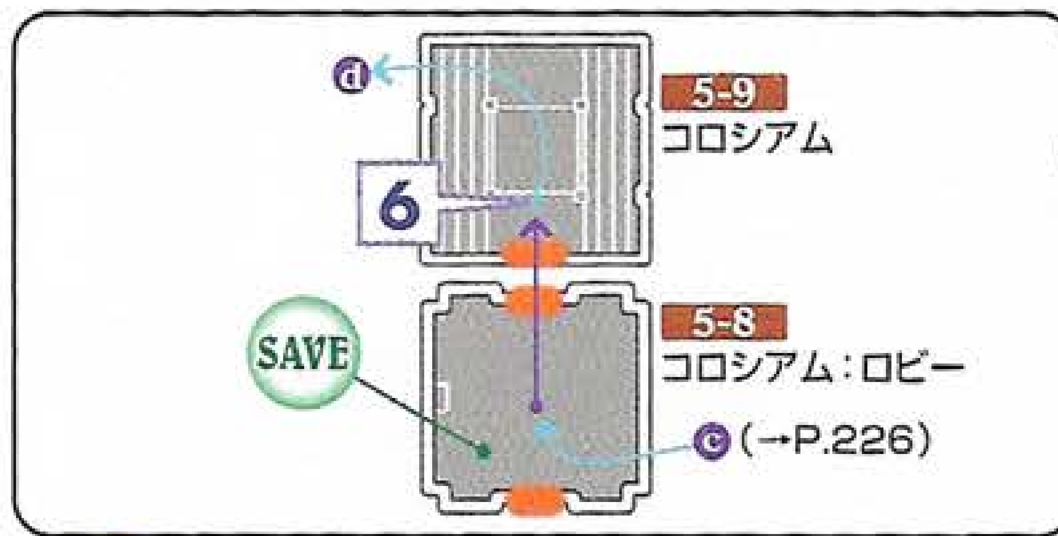
11

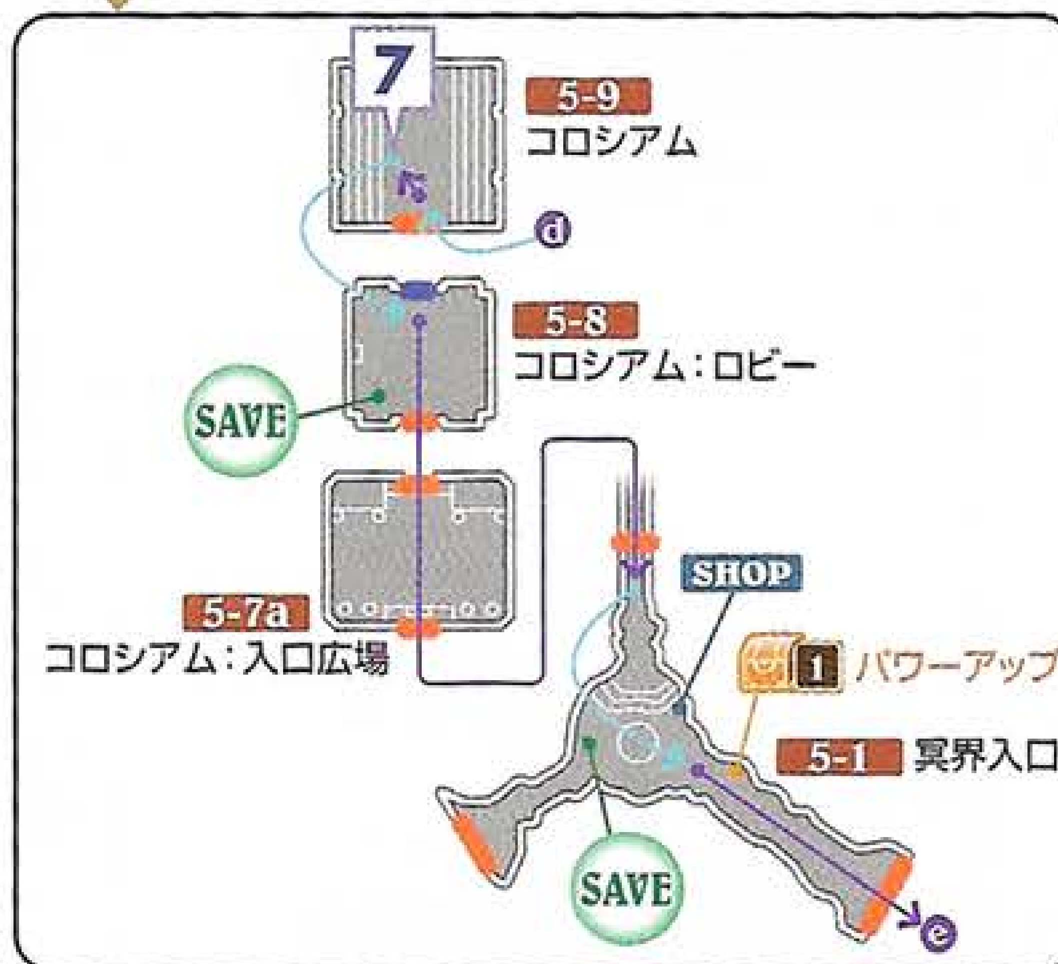
⬅駆けつけたヘラクレスと協力し、ピートと対決。いまこそ本物の英雄の力を見せるときだ。

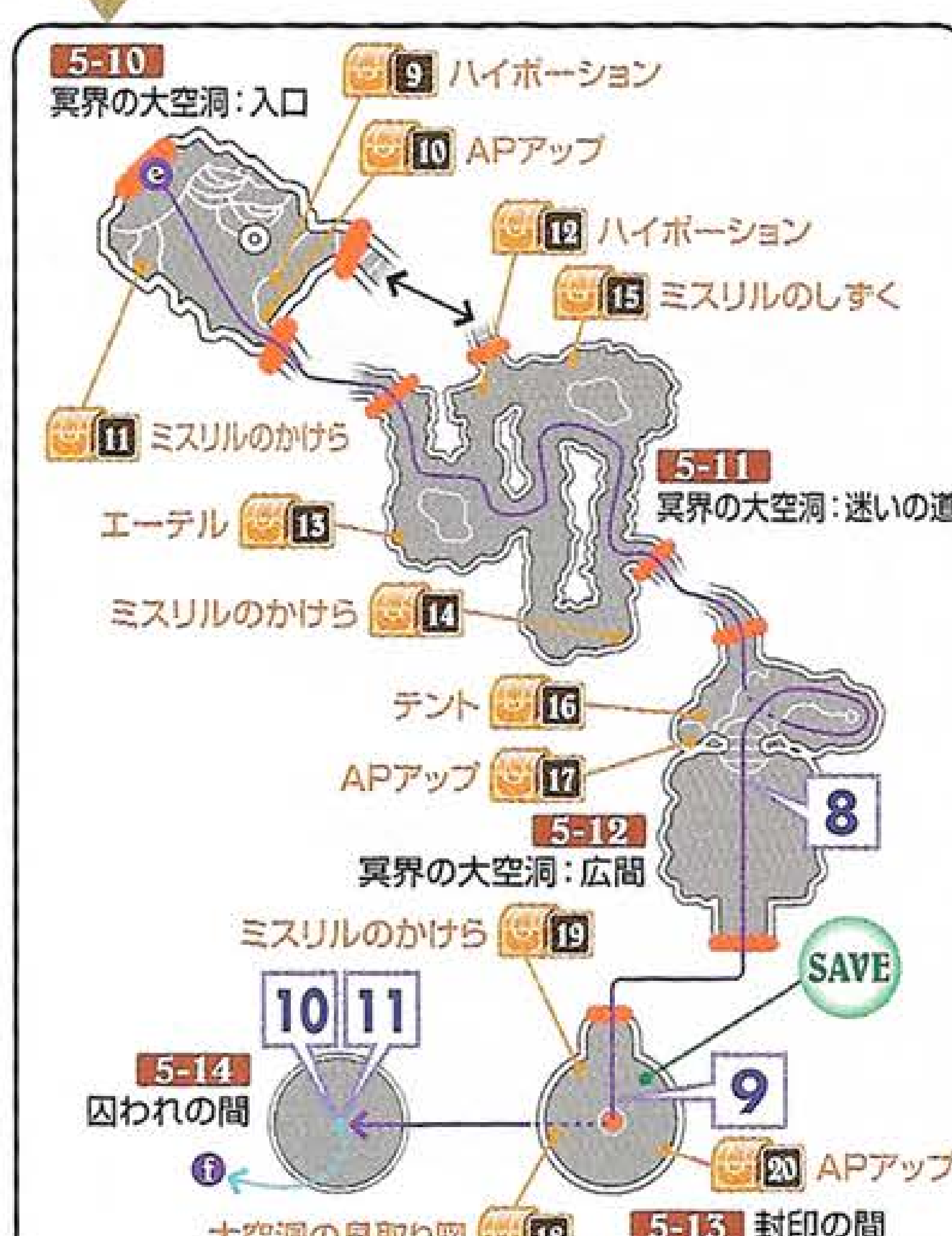


12

⬅ヘラクレスが留守にしていたスキに、ヒュドラがコロシアムを襲っていた。早く倒さねば！









エピソードクリア

6 5-9 コロシアム

●フィルのトレーニングを受ける

BONUS

ソラ 『エアスパイラル』

7 5-9 コロシアム

●ヘラクレスに声をかけて、オリンポス・ストーンのことを聞く

8 5-12 冥界の大空洞：広間

●デミックスと戦う

バトル デミックス(1回目)(→P.403)

BONUS

ソラ HP+5

ドナルド 『ダメージアスピル』

グーフィー HP+5

入手 オリンポス・ストーン、裏アンセムレポート5

9 5-13 封印の間

●メガラをかたどった封印を解く

10 5-14 囚われの間

●メガラを守りながらピートと戦う

バトル ピート(1回目)(→P.392)

11 5-14 囚われの間

●洞窟がくずれる前に、ヘラクレスと一緒にピートを倒す

バトル ピート(2回目)(→P.392)

BONUS

ソラ 『トリニティリミット』

ドナルド HP+4

グーフィー 『ハイパーヒーリング』

12 5-7b コロシアム：入口広場(崩壊後)

●ヒュドラを倒す

バトル ヒュドラ(→P.390) 王様

BONUS

ソラ HP+5、サンダーエレメント

ドナルド 防具装備数+1

グーフィー HP+5

入手 ヒーローズクレスト

エピソードクリア

6 ふたつのトレーニングをこなそう

5-9 コロシアムでフィルに話しかけると、ミニゲーム『フィルのトレーニング』(→P.455)に挑戦できる。最初は「プラクティス」に、それをクリアしたあとは「マニアック」に挑むことができ、マニアックをクリアすれば物語が進む。

8 オリンポス・ストーンを取りもどせ

5-13 封印の間へ通じる扉の近くでは、デミックスとのバトルになる。これに勝てば、盗まれたオリンポス・ストーンを取りもどし、オリンポスコロシアムでもフォームチェンジを行なったり召喚魔法を使ったりできるようになるのだ。



⬆バトルは、水の分身を80秒以内に100体倒せば終わる。

10 メガラを1分間守りきろう

この戦いでピートのHPをゼロにすることはできないものの、1分が過ぎればバトルは終わる。ただし、画面左上にはメガラが受けたダメージの量を示すゲージが表示されており、これが満タンになるとゲームオーバーになってしまう。まずはハートレスを全滅させ、そのあとはピートをコンボなどで攻撃し、メガラから遠ざけよう。ピートがハートレスを呼び出した場合は、再度ハートレスを集中攻撃すればいい。



⬅ピートが呼び出すハートレスは、トリックゴースト、フックバット、ソルジャーの3種類のいずれか。

11 ピート以外の敵は無視してかまわない

ピートとの2回目のバトルには、メガラがいないかわりに制限時間があり、2分以内にピートを倒さないとゲームオーバーとなる。ハートレスをいくら倒しても、ピートが新たなハートレス(トリックゴースト、フックバット、ソルジャーのいずれか)を呼び出すので、最初から出現しているぶんを倒したあとは、ピートだけを攻撃していくこと。



⬅ヘラクレスもバトルに加わってくれる。ピートがバリアを張ったときは、リアクションコマンド『ピンボール』を使おう。

100エーカーの森

Hundred Acre Wood

詳細マップ▶P.667～669

Event Scene Pick up



⬅ソラたちがグミシップに乗ると、船が勝手に動きはじめた。行き先はホロウバスティオン？



1

⬅グミシップを呼び寄せたのはマーリンだった。先ごろ、プーの絵本を見つけたのだという。



2

⬅さっそく絵本のなかへ入って、プーに会いに行くソラ。だが突然、外の世界へ放り出され……。



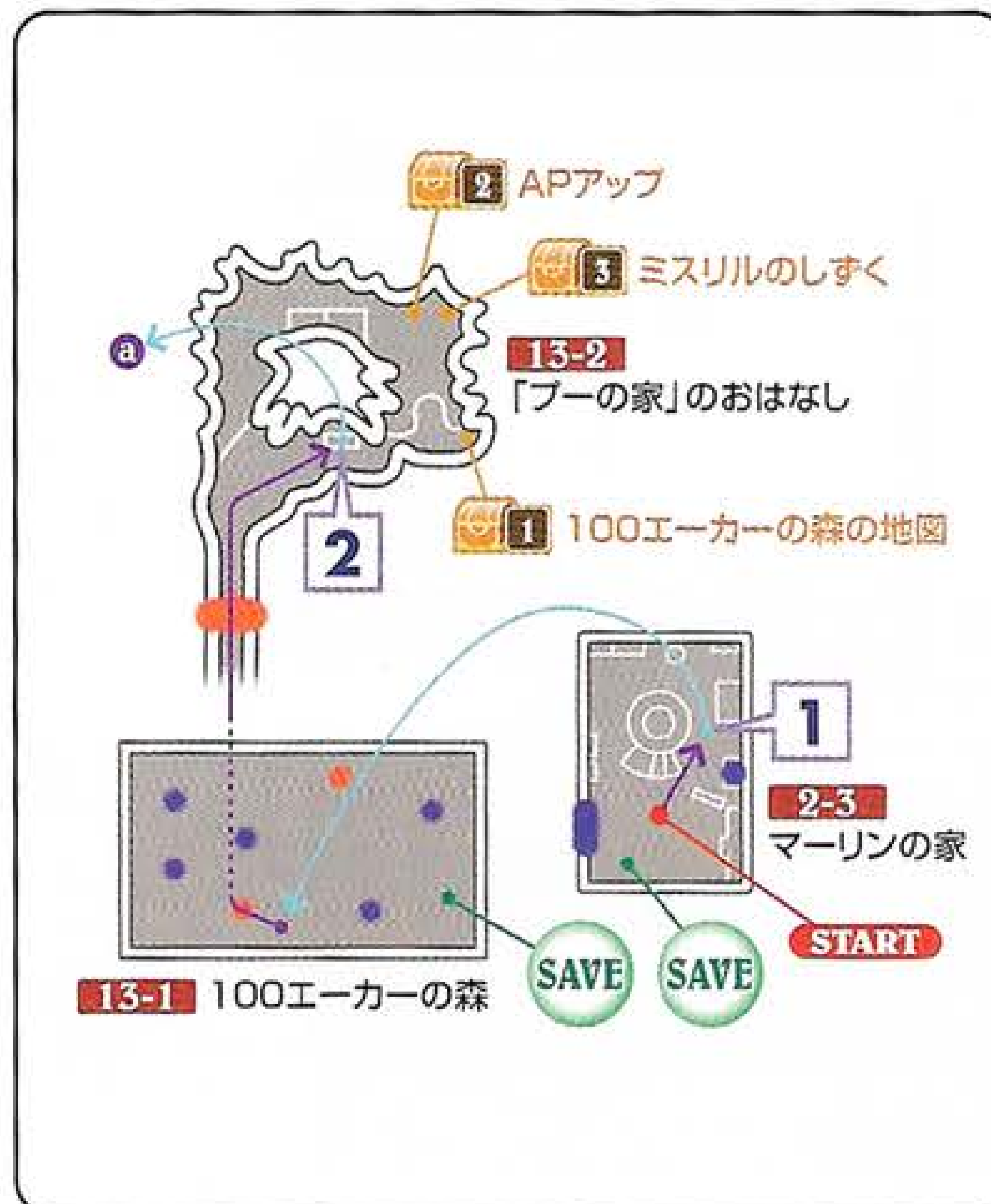
3

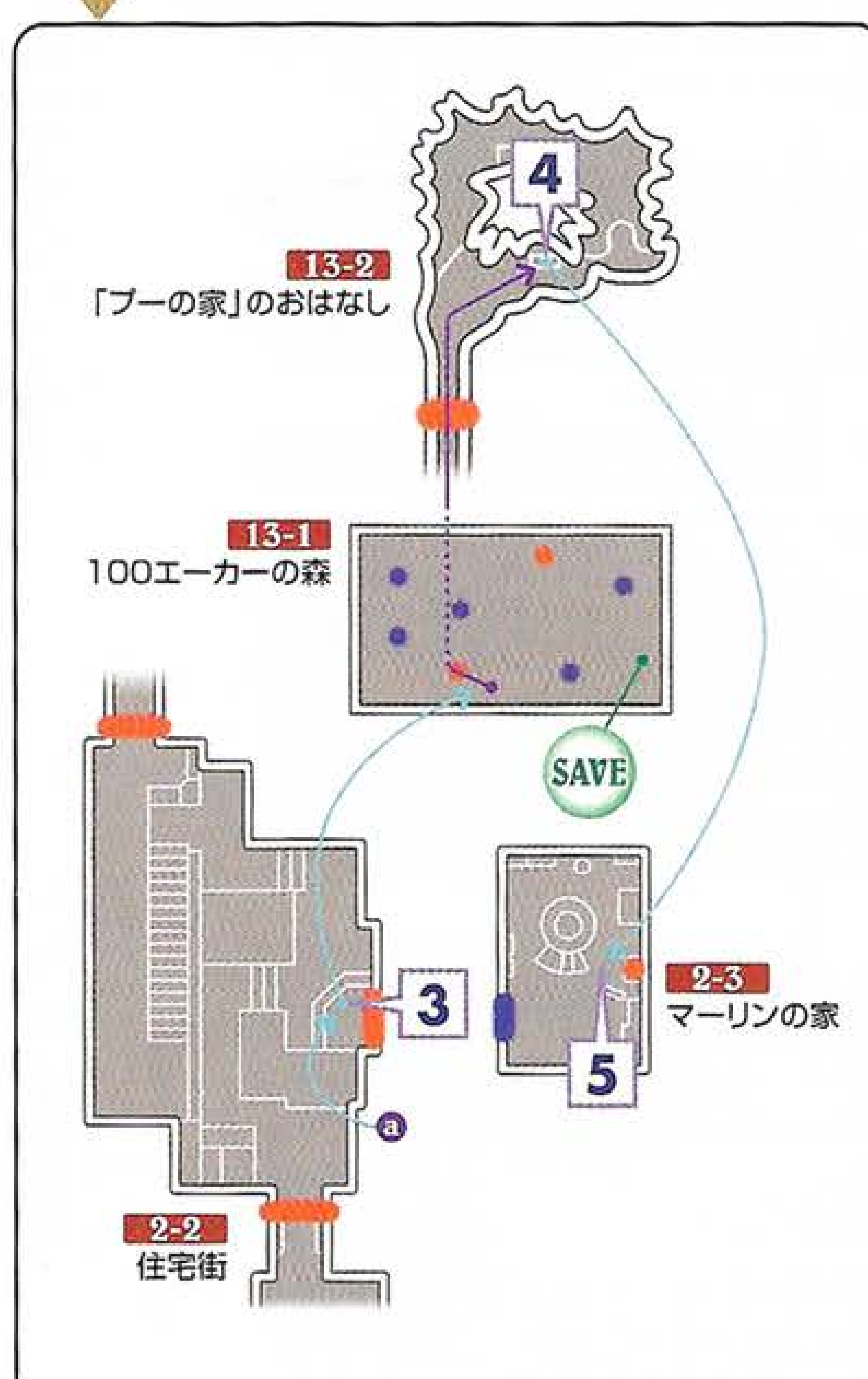
⬅絵本の外にもどると、なんとハートレスたちがプーの絵本を持ち去ろうとしている！



4

⬅プーは大丈夫だろうか――ソラはふたたびプーに会いに行ったが、なんだか様子がヘン？





エピソードクリア

エピソード0：失われた記憶

100エーカーの森での物語のプロローグ。P.172の条件を満たすと、グミシップが自動的にホロウバスティオンへ移動し、このエピソードがはじまる。

BATTLE LV	―
BOSS	―

CHAPTER 4 シナリオ SCENARIO

ホロウバスティオン

1 2-3 マーリンの家
- プーの絵本のなかに入る

100エーカーの森

2 13-2 「プーの家」のおはなし
- 家の前にいるプーと話す

ホロウバスティオン

3 2-2 住宅街
- ハートレスからプーの絵本を取りもどす
- プーの絵本のなかに入る

バトル シャドウ×4＋ソルジャー×3

100エーカーの森

4 13-2 「プーの家」のおはなし
- 家の前にいるプーと話す

ホロウバスティオン

5 2-3 マーリンの家
- マーリンに事情を話す

入手 ベースボールチャーム

エピソードクリア

1 まずはプーの絵本のなかへ行ってみよう

マーリンにプーの絵本を見せてもらったあとは、ドナルドが開いている絵本に近づき、リアクションコマンド『ほんをみる』を使おう。これでプーの絵本のなかへ入れる。



←このエピソードのあいだは、セーブポイントからワールドマップへ出ることも、2-2 住宅街に移動することもできない。

2 3 絵本のページをハートレスに持ち去られる

13-2「プーの家」のおはなしでプーと話すと、2-3 マーリンの家へ自動的にもどされたのち、2-2 住宅街でバトルになる（このときのバトルレベルは15）。敵を全滅させるかソラのHPが残り30%未満になればバトルは終わり、ソラはふたたび絵本のなかへもどるのだ。

5 以降の物語はちぎれたページがなければ進まない

マーリンと話したあとの物語（→P.326）は、下の表の場所でちぎれたページを手に入れれば進めることができる。ちぎれたページを持って 13-1 100エーカーの森へ行くと、新たな移動先が追加されるので、そこへ向かえばいい。



↑ちぎれたページを入手した順とエピソードの発生順は関係ない。

ちぎれたページの入手場所と時期

入手場所	入手時期	宝箱の番号
ディズニーキャッスル 6-4 書斎	エピソード1以降	宝箱 8
プライド・ランド 11-9 オアシス	エピソード1以降	宝箱 24
ホロウバスティオン 2-11 結晶の狭間	エピソード2以降	宝箱 17
ザ・ランド・オブ・ドラゴン 3-12 玉座の間	エピソード2以降	宝箱 14
アグラバー 9-12 廃墟の一室	エピソード2以降	宝箱 25

DISNEY CASTLE
ディズニーキャッスル

世界すべてを見守る王様の城で、
ドナルドとグーフィーの故郷。
現在は、1年以上旅に出たままの王様にかわって、
留守を預かる王妃のミニーが治めている。
闇の力をしりぞける“光の礎”に守られており、
世界全体の平和を象徴する場所だったのだが……？





コマンドウインドウ

通常時



バトル時



←王様の名前の頭文字「M」を思わせる飾り枠に、おなじみの王様のマークが添えられている。

宝箱

大



小



←大きな箱は濃い、小さな箱は薄い青紫色。両方とも、こまかい金色の飾りが入って豪華な感じ。

マップを移動したときの演出



←こんなところにも王様のマークが使われている。

はじめて訪れたときのお話



ソラたちがディズニーキャッスルを訪れると、お城のあちこちにハートレスの姿がありました。事情を尋ねられたミニー王妃は、ソラたちを地下室へ案内します。礎の間と呼ばれるその部屋は、闇を払う力を持つ"光の礎"が置かれた大切な場所。しかし、闇の力を振るうある人物が城を手に入れようとたくらんだために、部屋は一面イバラに覆われ、そのせいで光の礎も本来の輝きを失っていたのです。なんとかして光の礎をもとどおりにし、城に平和を取りもどさなければ！



WORLD PICKUP まるでテーマパークのようなかわいらしいお城



⬆『KH』のイベント中にグーフィーが昼寝していた中庭も、今回は自由に歩くことができる。植えこみには、昔から映画でミッキーと共演してきたクララベル・カウやピーター・ピッグをかたどったものも。



⬅城の外観は、ディズニー映画の最初に現れるロゴのお城がモチーフになっている。



➡『KH』でドナルドが訪れた謁見の間。玉座の左右の彫像はドナルドとグーフィー？

ディズニーキャッスルのキャラクター

ミニーマウス

Minnie Mouse

登場作品：『ミニーのクッキーパーティー』（1939年）ほか

王様のことを心から愛する、ディズニーキャッスルの女王。気品に満ちあふれ、優しさのなかにもキリッとした雰囲気を漂わせている。旅に出た王様の帰りを待ちわびながら、彼の留守を守っていた。光の礎に起きた異変に気づき、ソラたちに助けを求める。





前作とくらべてみると？

以前はドナルドたちの旅立ちの場面にしか登場しなかったが、本作ではソラと直接対面することになる。しかも、今回は光の魔法を使って、ソラと一緒に戦ってくれるのだ。この魔法は王様も使うが、夫婦でイェン・シッドから教わったのだろうか？



⬅ふだんはおだやかだがシンはしっかりしており、悪者が相手でもひるまない。

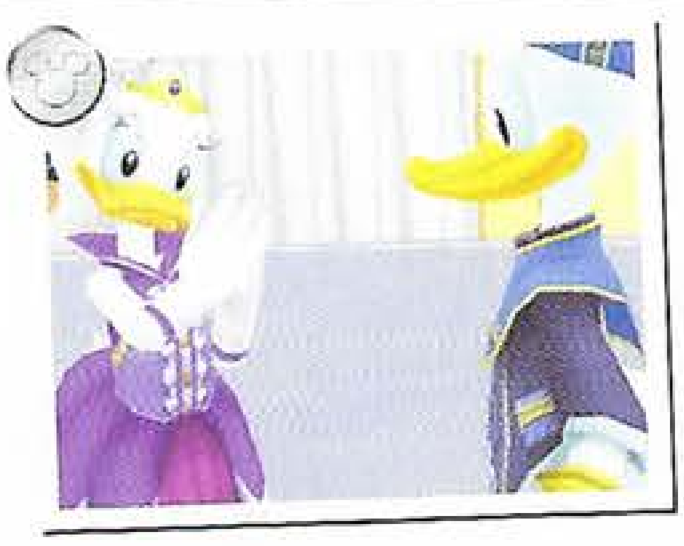
デイジーダック

Daisy Duck

登場作品：『ドナルド西部を行く』（1937年）ほか



ディズニーキャッスルの貴族の娘で、ドナルドの恋人。1年前に彼が旅立ったときは、さびしさを抑えて気丈に送り出した。いまは、城を守るミニー王妃を支えながらドナルドの帰りを待っているが、なかなかもどってこない彼にやきもきしている様子。



前作とくらべてみると？

こちらもミニーと同じく、ソラと直接会うのは今回がはじめて。前作では落ち着いた大人の女性といったふるまいを見せていたが、待ちに待ったドナルドとの再会を果たす本作では、彼女本来の性格である、気の強いところをのぞかせる。



⬅デートはまだかと怒るデイジーには、ふだん強気なドナルドも頭が上がらない。

チップ&デール

Chip&Dale
登場作品：『プルートの二等兵』(1943年)ほか

仲良しの兄弟リス。グミシップの技術者として1年前からソラたちに力を貸しており、兄のチップはルート航海中のナビゲートを、弟のデールはグミシップの設計などを担当している。鼻の色と歯の生えかた以外はそっくりで、一見しただけでは区別がつかない。





前作とくらべてみると? 前作でも、ソラたちが乗りこむグミシップの整備係をつとめていたチップとデール。今回はさらに、グミバトル中に危険を知らせてくれたり、ワールドマップ上で起きた変化を教えてくれたりと、いろいろな場面で顔を見せる。ディズニーキャッスルでは、城の伝令役として活躍する場面もあるのだ。



チップ
黒い鼻と、そろって生えた前歯が特徴。しっかりした性格で、声がかん高い。

デール
赤い鼻と、スキ間のある前歯が特徴。マイペースな性格で、のんびりと話す。



ほうきの召使い

Brooms
登場作品：『魔法使いの弟子』(1940年)

魔法の力によって動きはじめた、不思議なほうきたち。王様が、イェン・シッドのもとで修行しているときに生み出した。ほうきとしての本来の仕事である掃除はもちろん、接客からグミシップの整備の手伝いまで、お城のさまざまな仕事を分担してこなす。



前作とくらべてみると? 前作でも今作でもたくさんの数のほうきがお城のなかで働いており、今回はそのうちの書斎にいる1本に直接話しかけることができる。もっとも、掃除をするのに手いっぱいらしく、ソラのことは相手にしてくれない。



⬅忙しく働きつづけるほうき。お城に起きている異変のことも気にしない？



ディズニーキャッスル
Disney Castle

詳細マップ▶P.631〜632

Event Scene Pick up



←平和なはずのお城に、なぜかハートレスの姿が！　はたして何が起きているのだろうか？



1

←さっそくミニー王妃に事情を聞きに行くソラたち。どうやら謁見室に何かがあるようだ。



2 3

←ソラとミニー王妃は、襲いかかるハートレスの大群を倒しながら、謁見室の玉座を目指す。



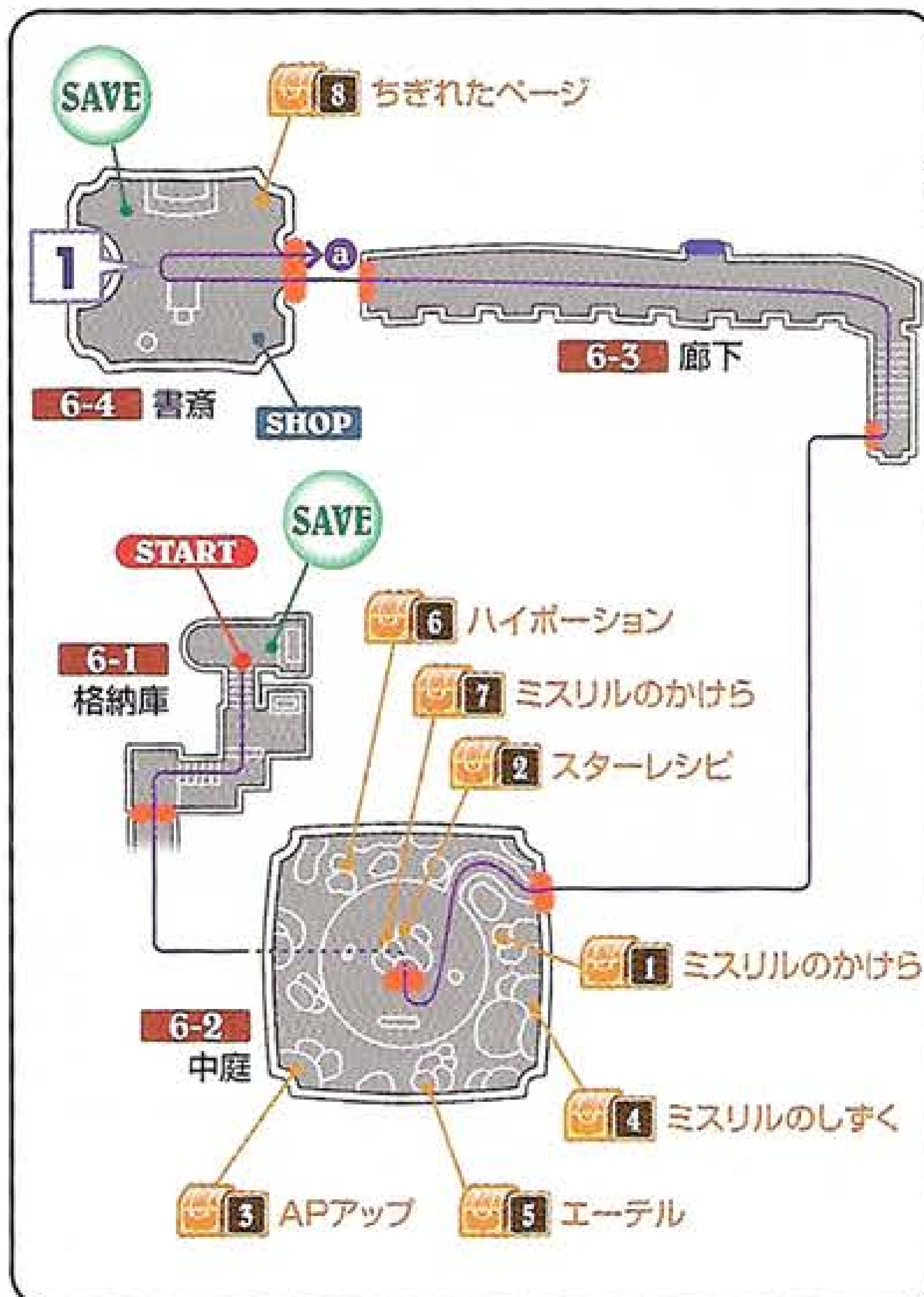
4

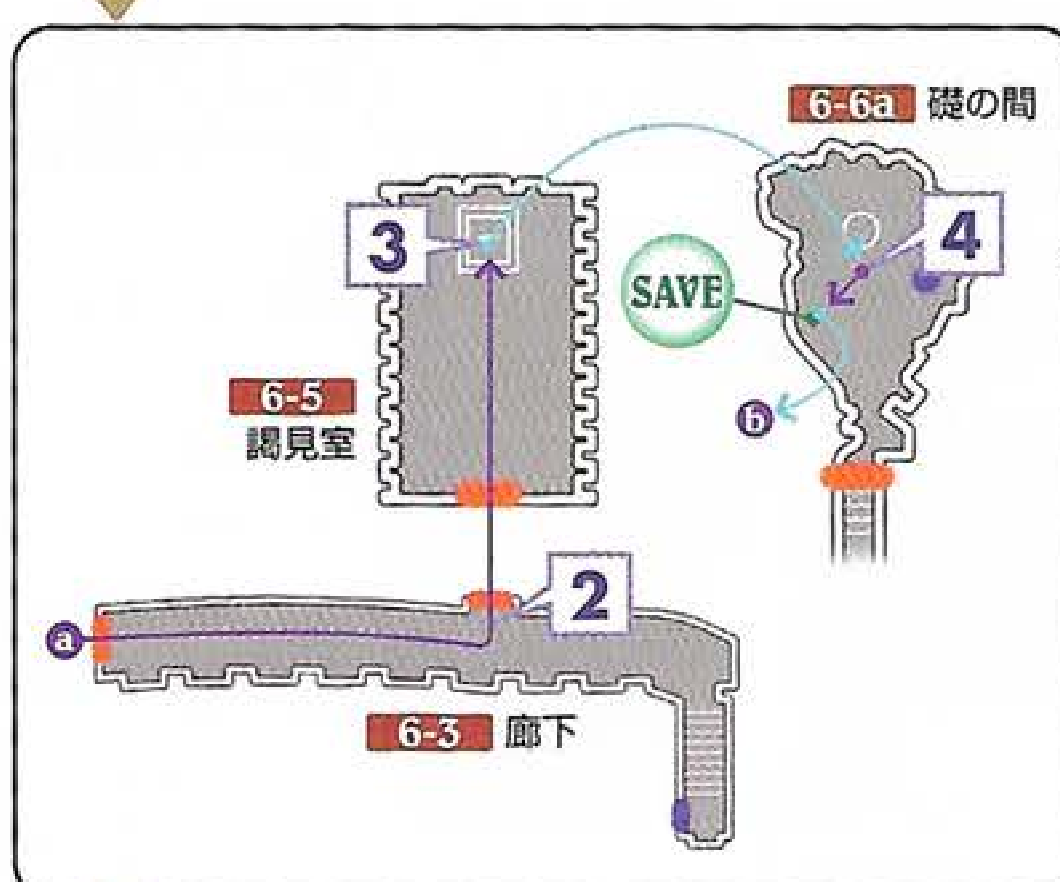
←城に起きた異変は、巨大なイバラが光の礎を囲んだのが原因らしい。このイバラの正体は？

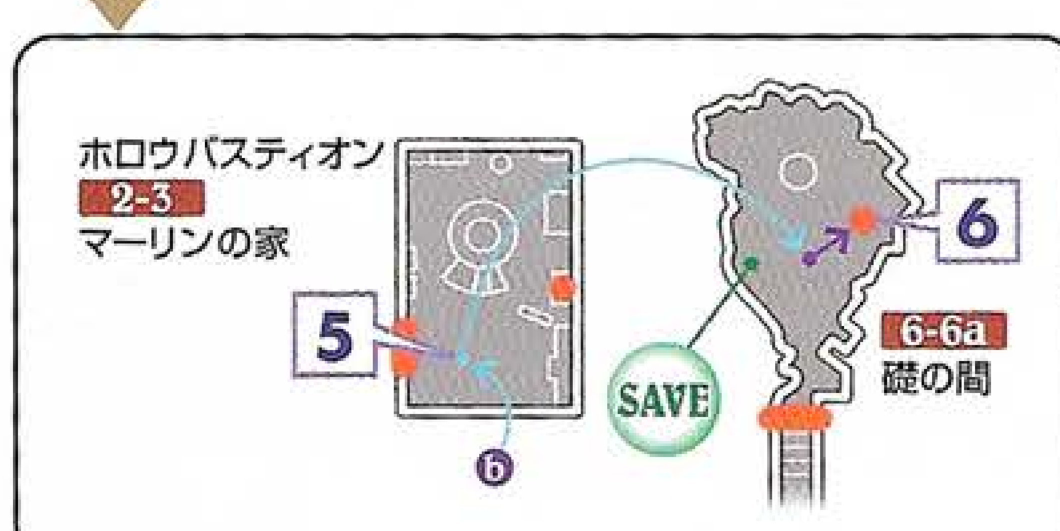


5 6

←マーリンの助言により、ソラたちは不思議な扉を開けて、奥に広がる世界へと旅立つ。







p.242へ

エピソード1：王国の危機を救え！

敵からミニーを守りつつ目的地を目指す場面がある。とはいえ、リアクションコマンド『ホーリー』が強力なので、バトルで苦労することはないはずだ。

BATTLE LV 18
BOSS —

1 6-4 書斎
- ミニーから事情を聞く
- ドナルドとグーフィーがパーティーからはずれる

入手 ディズニーキャッスルの見取り図

2 6-3 廊下
- ミニーを守りながら謁見室の扉にたどり着く

3 6-5 謁見室
- ミニーを守りながら玉座にたどり着く

BONUS
ソラ アクセサリー装備数+1、『オートサモン』

4 6-6a 礎の間
- ミニーに光の礎を見せてもらう
- ドナルドとグーフィーがパーティーに加わる

ホロウバスティオン

5 2-3 マーリンの家
- マーリンに城の異変のことを伝える

ディズニーキャッスル

6 6-6a 礎の間
- 不思議な扉を開ける

P.243へ

2 ミニーの『ホーリー』をうまく使おう

ミニーを謁見室の扉の前まで連れていくには、ミニーから少し離れたあとリアクションコマンド『よぶ』を使い、ソラが立っているほうへミニーを誘導していけばいい。扉の前にたどり着いたら、リアクションコマンド『ゴール』を使おう。ただし、途中ではハートレスが襲いかかってくる。ミニーがダメージを受けると画面左上のゲージが増えていき、ゲージが満タンになるとゲームオーバーとなってしまう。ソラがミニーの近くにいるときは、リアクションコマンド『ホーリー』でまわりの敵を吹き飛ばせるので、どんどん利用していこう。

なお、下の写真のように、『よぶ』と『ホーリー』を交互に使っていけば、簡単に扉までたどり着ける。



←ミニーから少し離れるとコマンドウィンドウに『よぶ』が表示される。ソラの近くに敵がいないことを確認して、△ボタンを押そう。



←ミニーがソラのそばまできたら、少しだけミニーに近づき『ホーリー』を使う。敵を吹き飛ばしたあとは、謁見室の扉のほうへ前進。

3 謁見室でも『ホーリー』が大活躍

2と同じ要領でミニーを玉座まで連れていったのち、最後にリアクションコマンド『ゴール』を使えばいい。『よぶ』と『ホーリー』を交互に使う方法は、ここでも有効だ。

5 6 ホロウバスティオンのマーリンを訪ねよう

光の礎を見せてもらったあとは、マーリンに話を聞くためにホロウバスティオンへ向かうことになる。6-6a 礎の間のセーブポイントからワールドマップに出れば手っ取り早い。ディズニーキャッスルにもどり、マーリンが不思議な扉を出現させたら、△ボタンで扉の奥へ足を踏み入れよう。

TIMELESS RIVER

タイムレス・リバー

『蒸気船ウィリー』などのモノクロ作品を
モチーフにした世界。すべてのものが白黒で、
どこか懐かしい雰囲気に包まれている。
人々のいこいの場所"礎の丘"には、近々お城が建てられる予定。
その脇を流れる大きな河には、蒸気船ウィリー号の姿が見られる。



コマンドウインドウ

通常時



バトル時



←ミッキーマークと、古い作品でミニーが頭にさす花が並ぶ。バトル時は色がセピア調に。



宝箱

大



小



←もちろん宝箱もモノトーン。黒地に白のフチ取りがほどこされ、素朴な模様が入っている。

マップを移動したときの演出



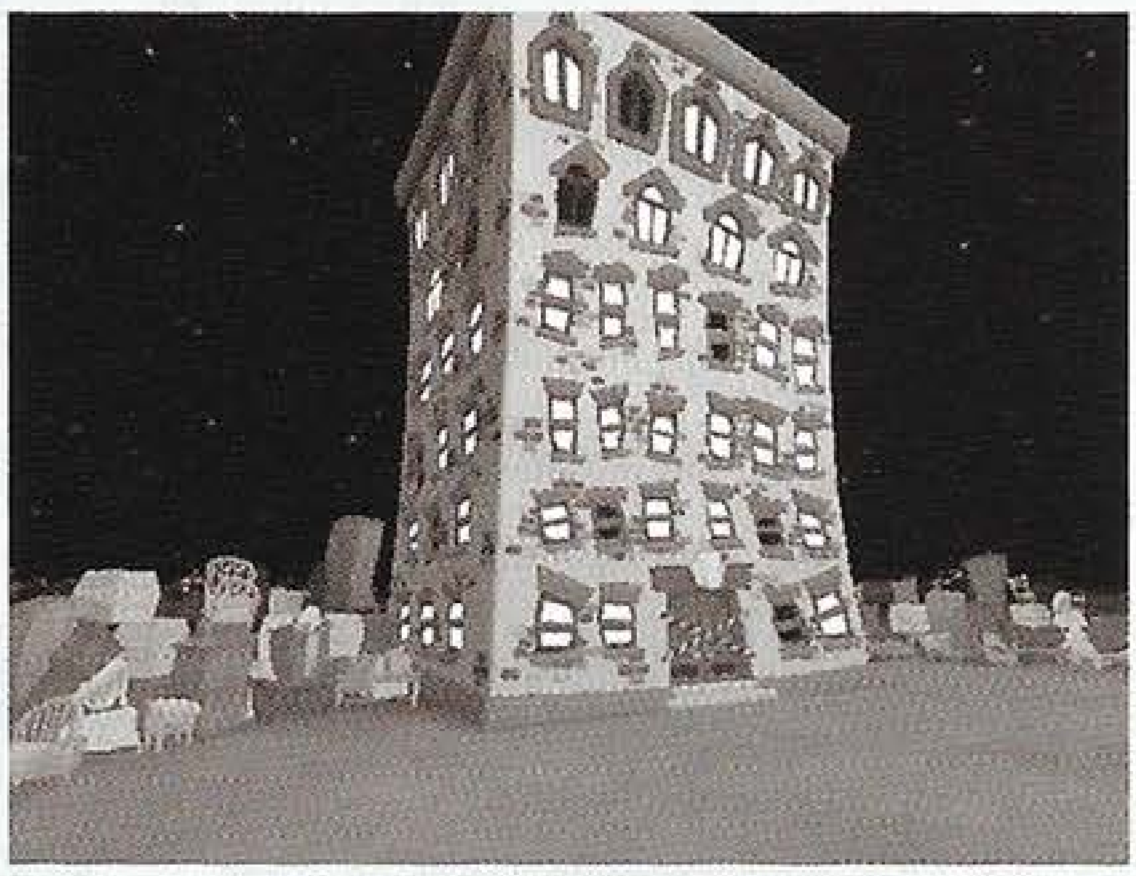
←初期のディズニーアニメを思わせる、ピンスポットによる暗転。

はじめて訪れたときのお話



ディズニーキャッスルに危機をもたらした犯人がこのなかにいる——その話を聞いて、マーリンが呼び出した扉をくぐるソラたち。そこに広がっていたのは、一面が白黒の世界でした。なぜか懐かしいその場所を歩いていたソラたちは、いつもと様子のちがうピートを発見。彼が犯人だと思いこみ、さっそくこらしめようとしますが、どうやら目の前のピートは何も知らないようです。それでは、犯人はいったい誰なのでしょう？　そして、この世界に隠された秘密とは……？









WORLD PICKUP モノクロアニメをイメージした懐かしい世界



⬆『蒸気船ウィリー』以外のディズニー初期作品が題材になった場所もたくさん登場する。たとえば、火災現場は『ミッキーの消防夫』が、ガリバータウンは『ミッキーのガリバー旅行記』がモチーフ。



⬅物語のカギをにぎるあやしい窓。古い映画館のスクリーンのようにも見えるデザインだ。



➡ディズニーキャッスルと同じく"光の礎"があるが、こちらは光り輝いている。

タイムレス・リバーのキャラクター

ピート(?)

Pete?

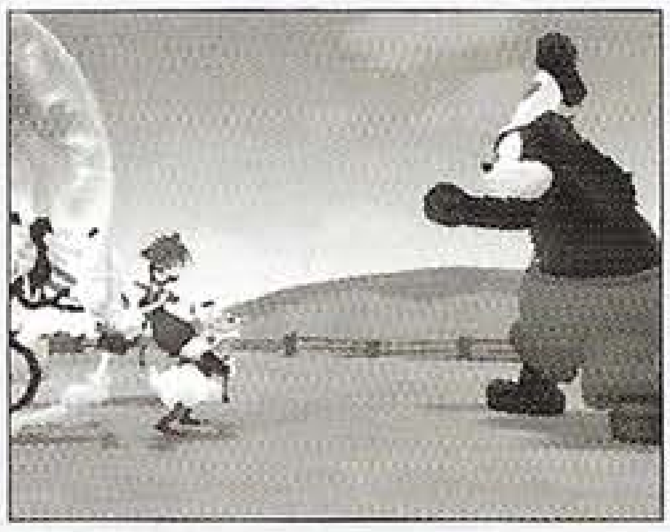
登場作品：『蒸気船ウィリー』(1928年)

ほかの世界で出会ったときとはちがって白黒のピート。怒りっぽくて乱暴なところはいつものピートと同じなものの、ソラたちとは初対面だと言い張っており、ハートレスを呼び出すこともない。自称「蒸気船ウィリー号の船長」だが、船が盗まれて困っている。





原作では? このピート(?)は、『蒸気船ウィリー』でミッキーと初競演したときのピートだ。同映画でのピートは、後年の作品に見られるトラブルメーカーの彼とちがって、さわぎを収める立場だった。ゲーム中でも騒動に巻きこまれ、苦労することに。



←蒸気船ウィリーの煙突を思わせる帽子は、原作ではミッキーもかぶっていた。

王様(?)

King Mickey?

登場作品：『蒸気船ウィリー』(1928年)



タイムレス・リバーに現れる、いつもと雰囲気のちがう王様。世界すべてを見守り、ディズニーキャッスルを治める人物——のはずだが、ソラたちとは初対面のような様子を見せる。もっとも、ハートレスに勇敢に立ち向かっていく姿は、ふだんの王様と同じ。



原作では? このミッキーはスクリーンデビュー時の彼がモデル。原作ではウィリー号の船員で、船長のピートに無断で船を動かしたり、積み荷を楽器のように打ち鳴らしたりと茶目っ気を見せた。ゲーム中でも、そのちゃっかりしたところは再現されている。



←ドナルドとグーフィーを知らないのは、彼らが世に出る前の作品が題材なため。

ホーレス・ホースカラー

Horace Horsecollar

登場作品：『ミッキーの畑仕事』(1929年)ほか

おおらかな性格をしたウマの男の子。麦わら帽子をかぶり、大きな首あてをつけている。クララベル・カウと仲が良く、王様とミニー王妃との付き合いも長い。ピートの蒸気船ウィリー号の汽笛が好きだが、最近その音が聞こえてこなくなったため、さびしい思いをしている。





原作では？ ドナルドやグーフィーが世に出る前から、ミッキーの友だちとして多くの作品に登場してきた。よくクララベル・カウとコンビを組んでおり、ふたりで歌やダンスを披露することもしばしば。

クララベル・カウ

Clarabelle Cow

登場作品：『飛行機狂』(1928年)ほか



大きな鼻と2本の奥歯がチャームポイントの、カウベルを下げたウシの女の子。ホーレス・ホースカラーとは大の仲良しで、王様とミニー王妃とも古い付き合い。礎の丘にお城ができるのを楽しみにしつつも、いままでのように丘を通って散歩できなくなることを残念に思っている。



原作では？ 古くからミッキーやミニー、ホーレス・ホースカラーと一緒に、さまざまな作品で活躍してきた、ミッキー主演作品の名脇役。映画でもゲームでも、素朴な雰囲気を漂わせている。

クララ・クラック

Clara Cluck

登場作品：『ミッキーの芝居見物』(1934年)ほか

しゃれた帽子をかぶった、おしゃべり好きなメンドリの婦人。いつもクララベル・カウたちと礎の丘に集まり、世間話に花を咲かせている。歌が大の得意で、オペラに出演したこともあるほど。ドナルドたちと出会う前の王様とミニー王妃のことを、よく知っているらしい。





原作では？ ドナルドやグーフィーの登場以前から、ミッキー主演の作品で活躍。代表作『ミッキーの芝居見物』ではミッキーと一緒に舞台に立ち、“農場の歌姫”として孤児たちに自慢の歌を披露した。

タイムレス・リバー
Timeless River

詳細マップ▶P.634～635

Event Scene Pick up



⬅不思議な扉の奥は、すべてが白黒になった世界だった。ここに城の異変の手がかりがある？

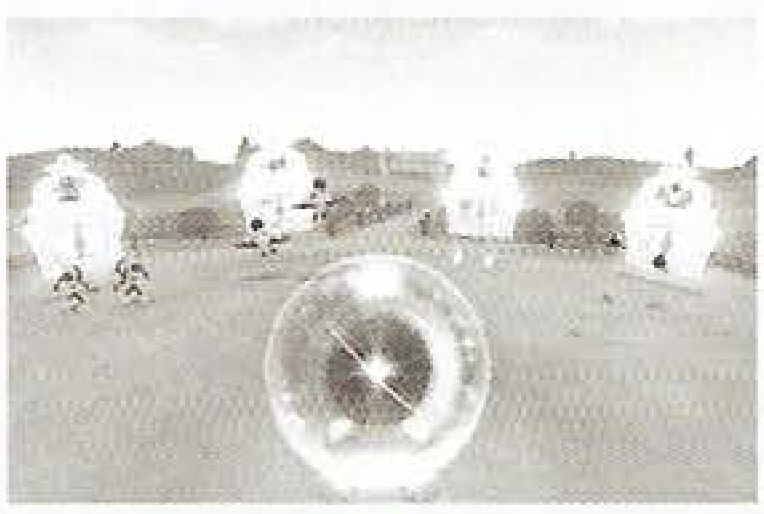
▼



1

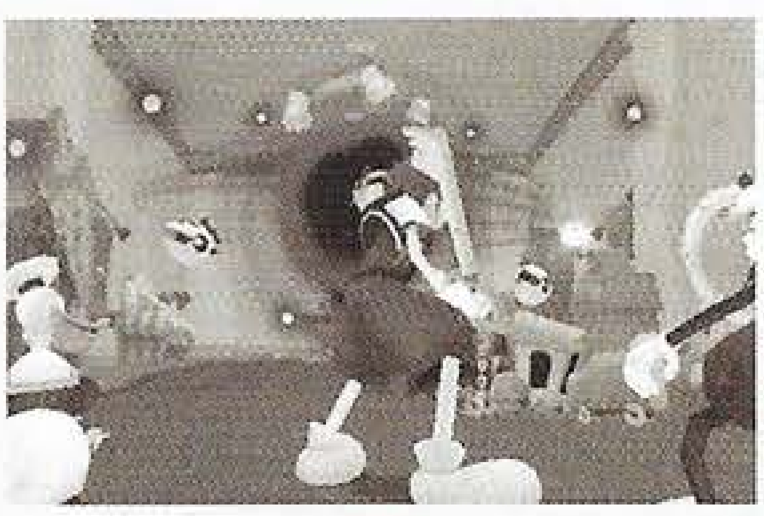
⬅なんと、この世界にもピートが。一行はさっそくこらしめるが、どこか様子がおかしい。

▼



⬅礎の丘にあやしい窓が出現。どうやらこの窓の奥にハートレスが入っていったようだ。

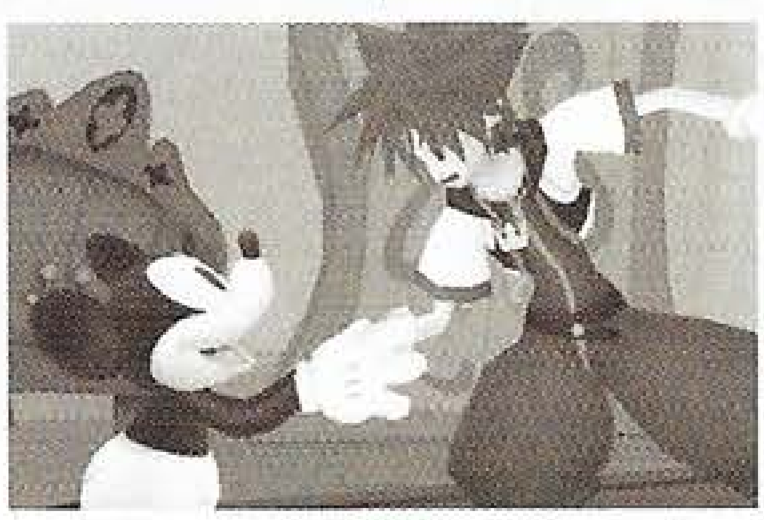
▼



2 3 4 5

⬅ハートレスも城の異変に関係が？ ソラたちは窓のなかに入り、ハートレス退治に乗り出す。

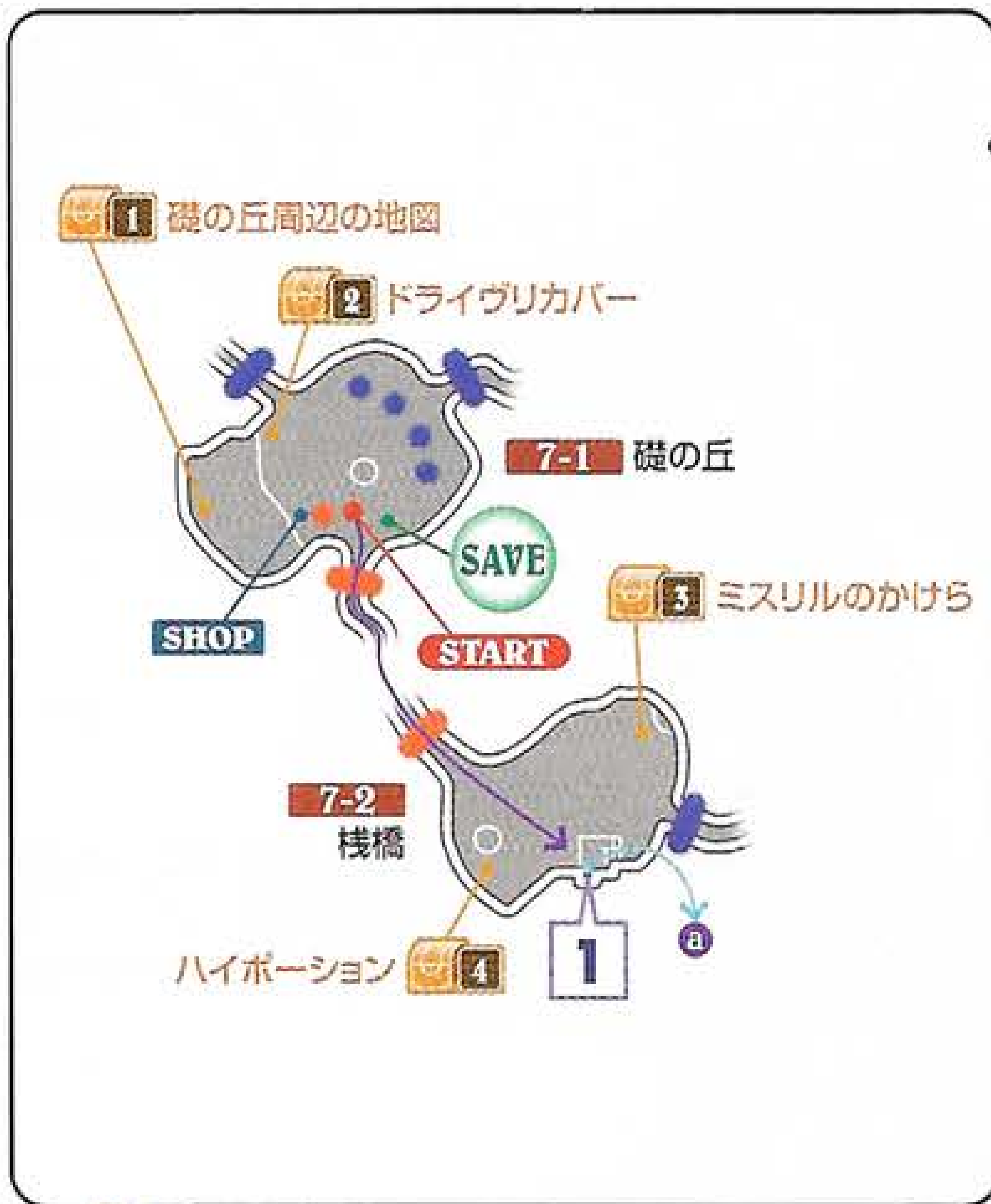
▼

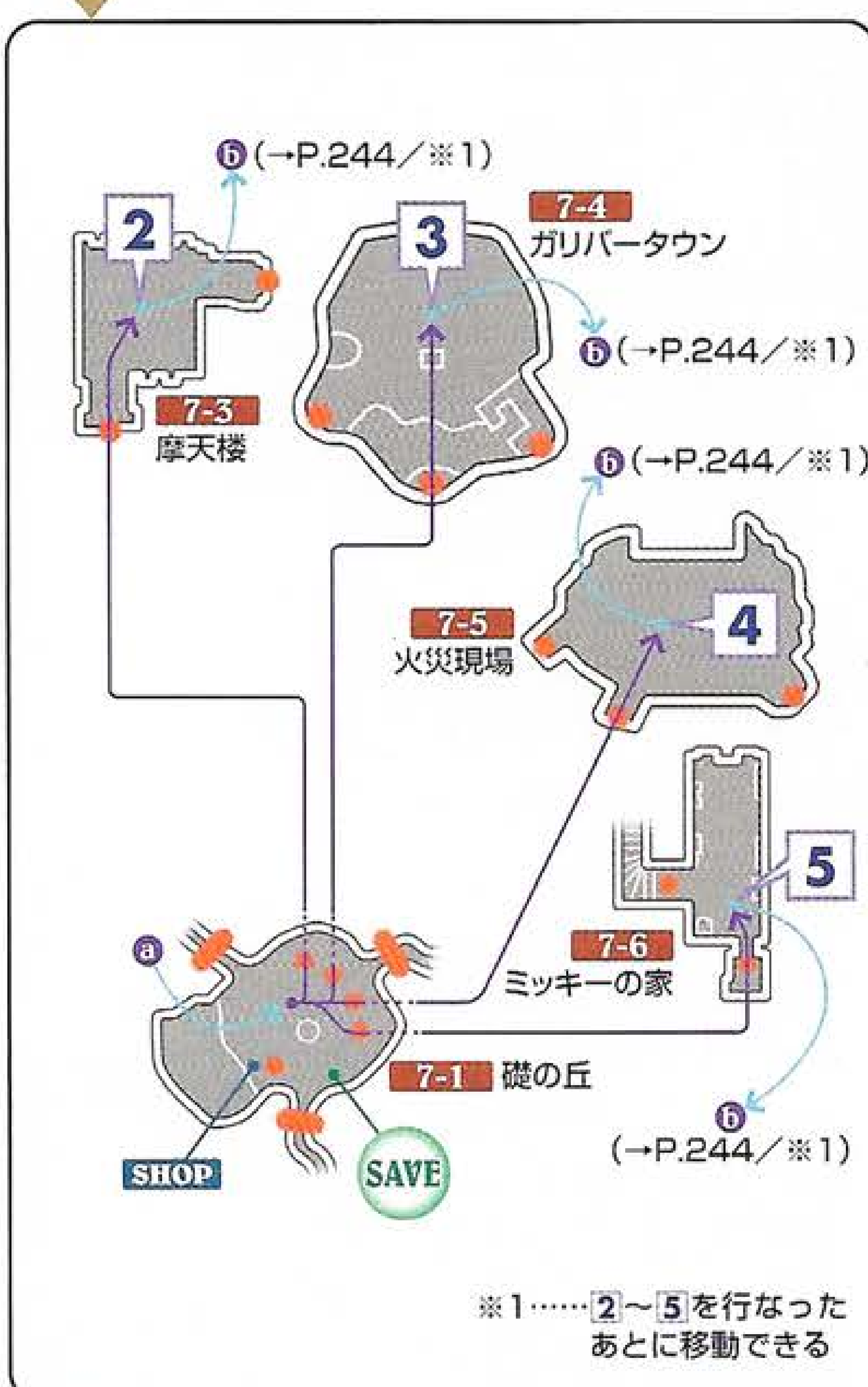


2 3 4 5

⬅ハートレスを退治したソラと握手する王様。なぜかソラたちのことがわからないようだが？

▼





P.244へ

エピソード1：光の礎を守れ！

物語としてはディズニーキャッスルのエピソードの一部。ここでは、特殊なルールのバトルが多いので、勝敗の条件をきちんと理解しておこう。

BATTLE LV 19

Boss


ピート(?)


ピート

1 7-2 桟橋

●ピート(?)に話しかけて、こらしめる

バトル ピート(?)(→P.391)

2〜5は順不同

2 7-3 摩天楼

●足場が落ちる前にハートレスを倒す

バトル ミニッツボム×8＋ハンマーボディ×4

3 7-4 ガリバータウン

●街を守りながらハートレスを倒す

バトル ハンマーボディ×3＋エアロプレーン×5

4 7-5 火災現場

●火からビルを守りながらハートレスを倒す

バトル シャドウ×7＋ホットロッド×2

5 7-6 ミッキーの家

●家具を守りながらハートレスを倒す

バトル シャドウ×2＋ラビットスラスター×14

p.245へ

2 3 4 5 4つの舞台でハートレスと戦おう

ピート(?)をこらしめたあとは、7-1 礎の丘に時の窓がズラリと並ぶ。時の窓は4つあり、それぞれが 7-3 摩天楼〜7-6 ミッキーの家につながっている。時の窓をくぐった先でハートレスを全滅させるたびに、ディズニーキャッスルの異変の真相を少しずつ知ることができるのだ。

時の窓をくぐった先でのバトル中は、いずれも画面の左上にCRISISゲージが表示され、これが満タンになるとゲームオーバーになってしまう。ゲージはそれぞれ下の表の条件で増えるので、できるだけ早く敵を全滅させよう。

時の窓でのバトル中にCRISISゲージが増える条件

場所	CRISISゲージが増える条件
7-3 摩天楼	◦時間が過ぎる ◦足場をつるロープが切れる(計4本あり、約20秒ごとに1本ずつ切れる)
7-4 ガリバータウン	◦敵の攻撃によって街の建物が壊れる
7-5 火災現場	◦時間が過ぎる ◦炎がビルの入口までたどり着いて燃え移る(炎は、ソラたちがダメージを与えれば消せる)
7-6 ミッキーの家	◦家具がブラックホールに吸いこまれる



← 7-3 摩天楼では、足場が揺れてソラが跳ね上げられたときに、△ボタンで『エアスラッシュ』が出せる。威力が高めなので、空中の敵はこれで攻撃しよう。



→ 7-4 ガリバータウンでのバトルは、街の中央の塔を利用するとラク。『フットキャノン』を使えば、敵を3秒間攻撃して、動きを止めることができる。



← 7-6 ミッキーの家では、家具がつぎつぎとブラックホールに吸いこまれる。ただし、ブラックホールを何回か攻撃すると、10秒ほど吸いこみが止まるのだ。

この章の見かた
ワールド訪問チャート
トワイライトタウン
ホロウバスティオン
ザ・ランド・オブ・ドラゴン
ビーストキャッスル
オリンポスコロシアム
ディズニーキャッスル
タイムレス・リバー
ポートロイヤル
アグラバー
ハロウィンタウン
プライド・ランド
スペース・パラノイド
100エーカーの森
アトランティカ
存在しなかった世界
インタビュー

Event Scene Pick up



2 3 4 5

⬅ハートレスを倒すたび、映像が流れる窓が現れ、城の異変の真相が少しずつ明らかに……。



2 3 4 5

⬅城に起きた異変は、やはりピートのしわざだった。とすると、ソラたちがこらしめたのは誰?



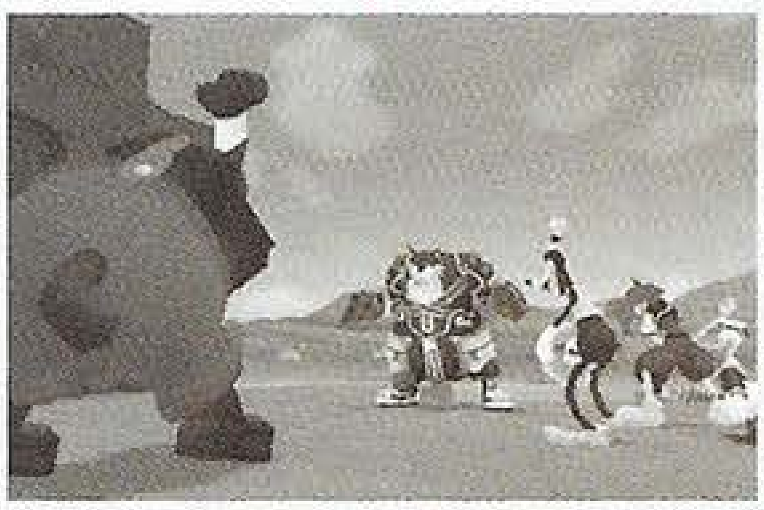
6

⬅いつもと同じ服を着たピートを発見。しかも丘の上にあった光の礎がなくなっている。



7

⬅ピートは蒸気船ウィリー号で光の礎を運ぼうとしていた。船を止めて光の礎を取りもどせ!



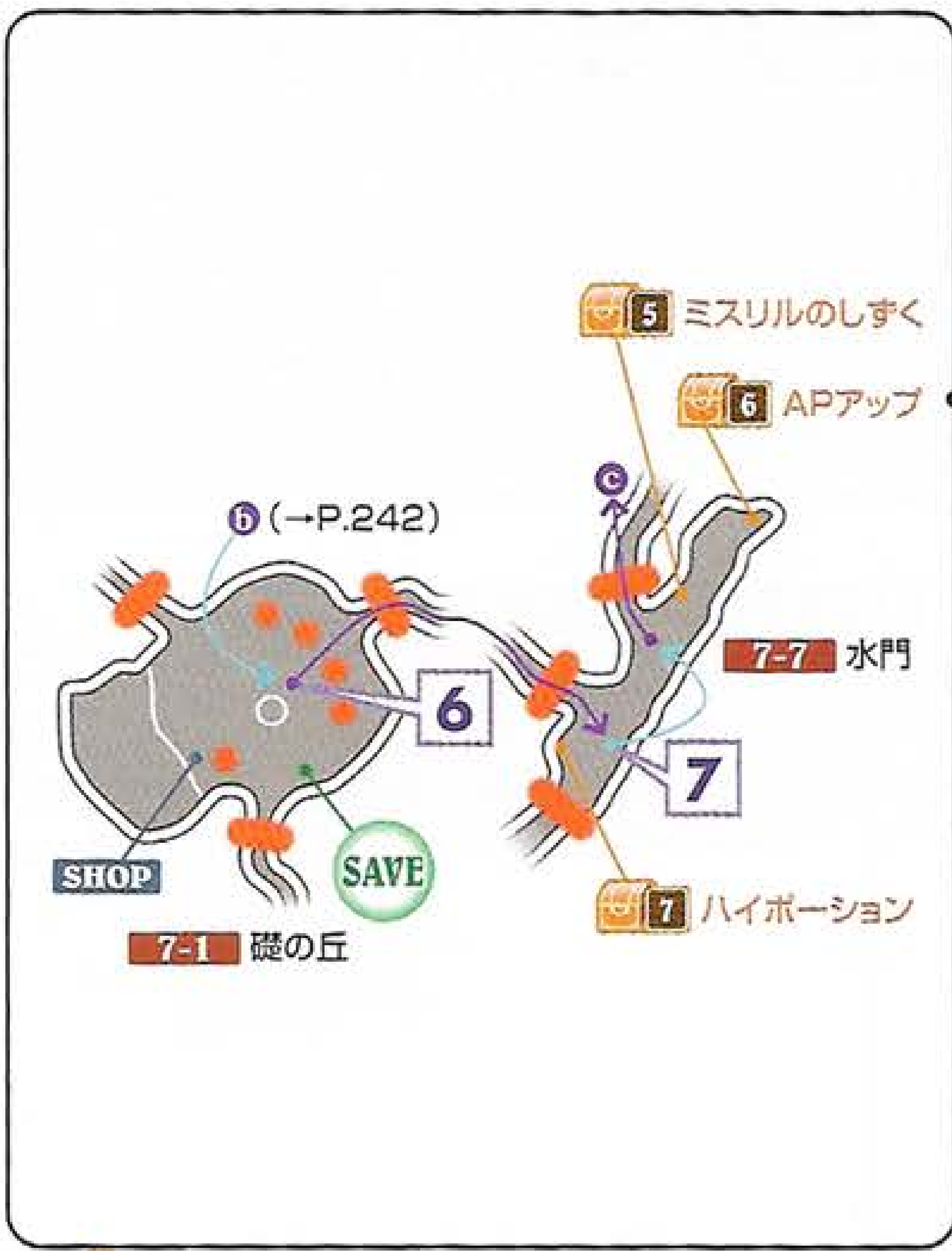
8

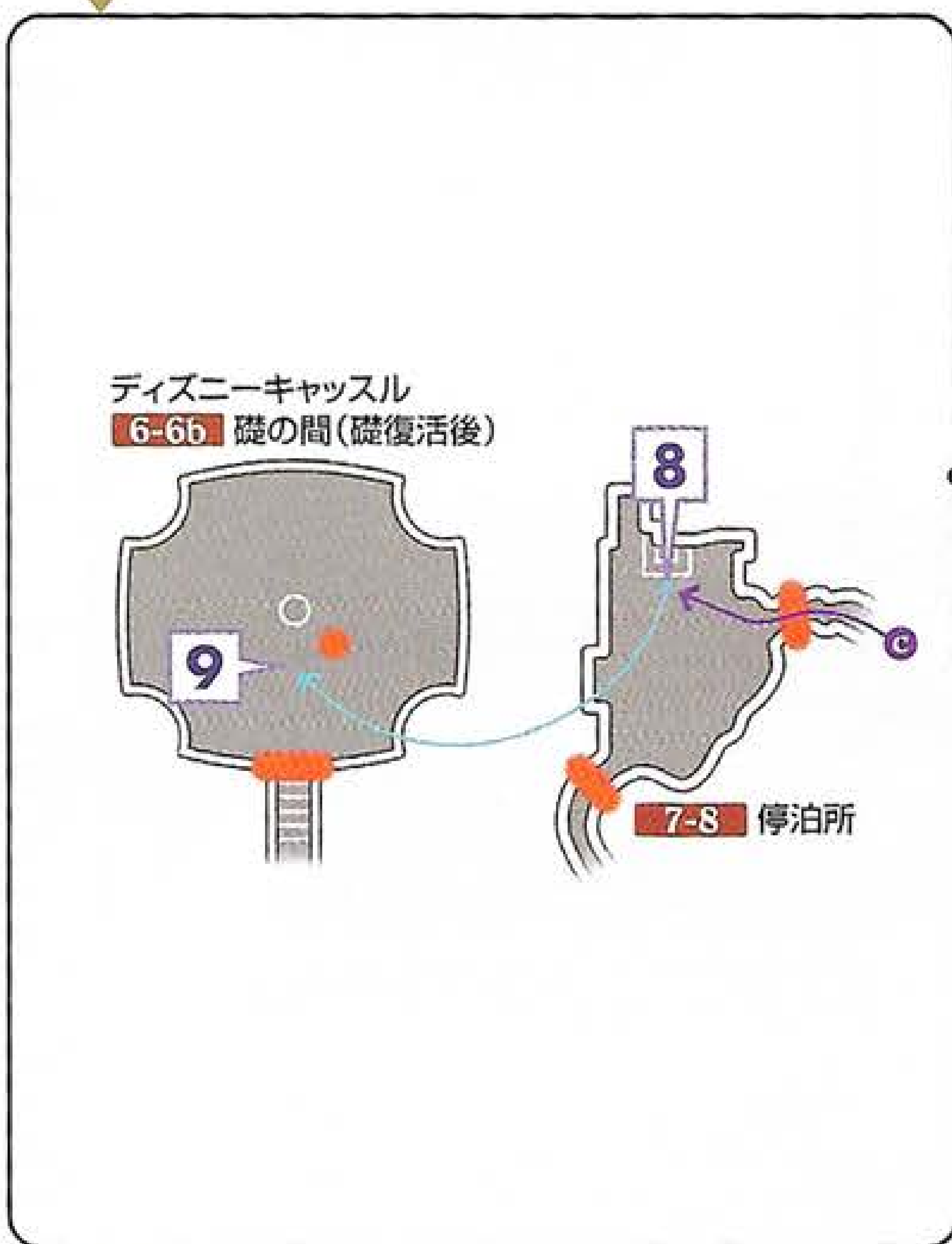
⬅ピート同士の戦いは、ピート(?)のほうが形勢不利? さっそくソラたちも加勢に入る。



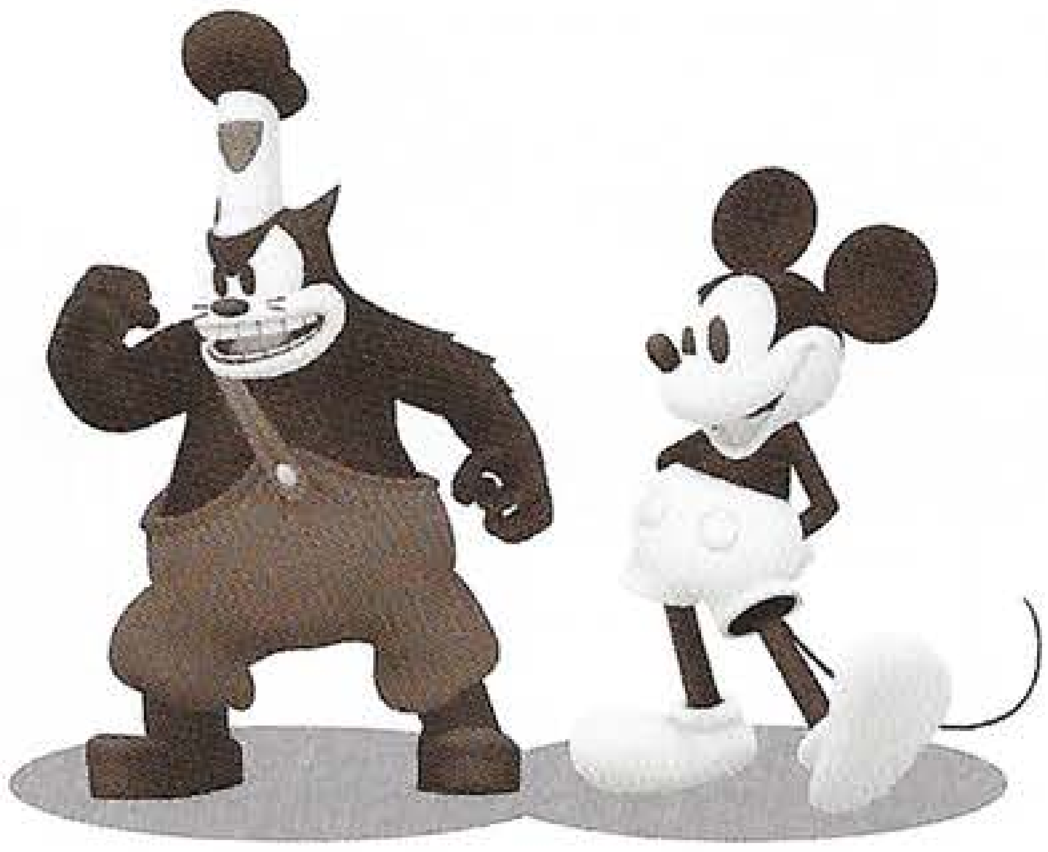
8

⬅ピートが出現させた扉は、マーリンの不思議な扉と同じ形だった。早く封印しなければ。





エピソードクリア



6 7-1 礎の丘
●ピートが光の礎を持ち去るのを見かける
入手 時の窓の地図

7 7-7 水門
●光の礎が入ったオリを壊す
バトル ピート(3回目)(→P.392)
BONUS
ソラ 『スラップショット』
ドナルド 『ファンタジア』、『オートれんけい』
グーフィー HP+5

8 7-8 停泊所
●ピート(?)と一緒にピートを倒す
バトル ピート(4回目)(→P.392)
BONUS
ソラ HP+5、リフレクエレメント
ドナルド HP+4
グーフィー 『グーフィートルネド』
入手 モノクローム

ディズニーキャッスル

9 6-6b 礎の間(礎復活後)
●巨大なイバラが消える
入手 ウィズダムフォーム

エピソードクリア

7 光の礎を積んだ船を逃がすな

7-7 水門では、ピートが光の礎を蒸気船ウィリー号に積みこんで持ち去ろうとしている。ピートが投げてくるものをリアクションコマンド『ブロックトス』と『アタック』で打ち返して船を止めて、光の礎が入ったオリを壊そう。船が水門を完全にくぐってしまうとゲームオーバーだ。



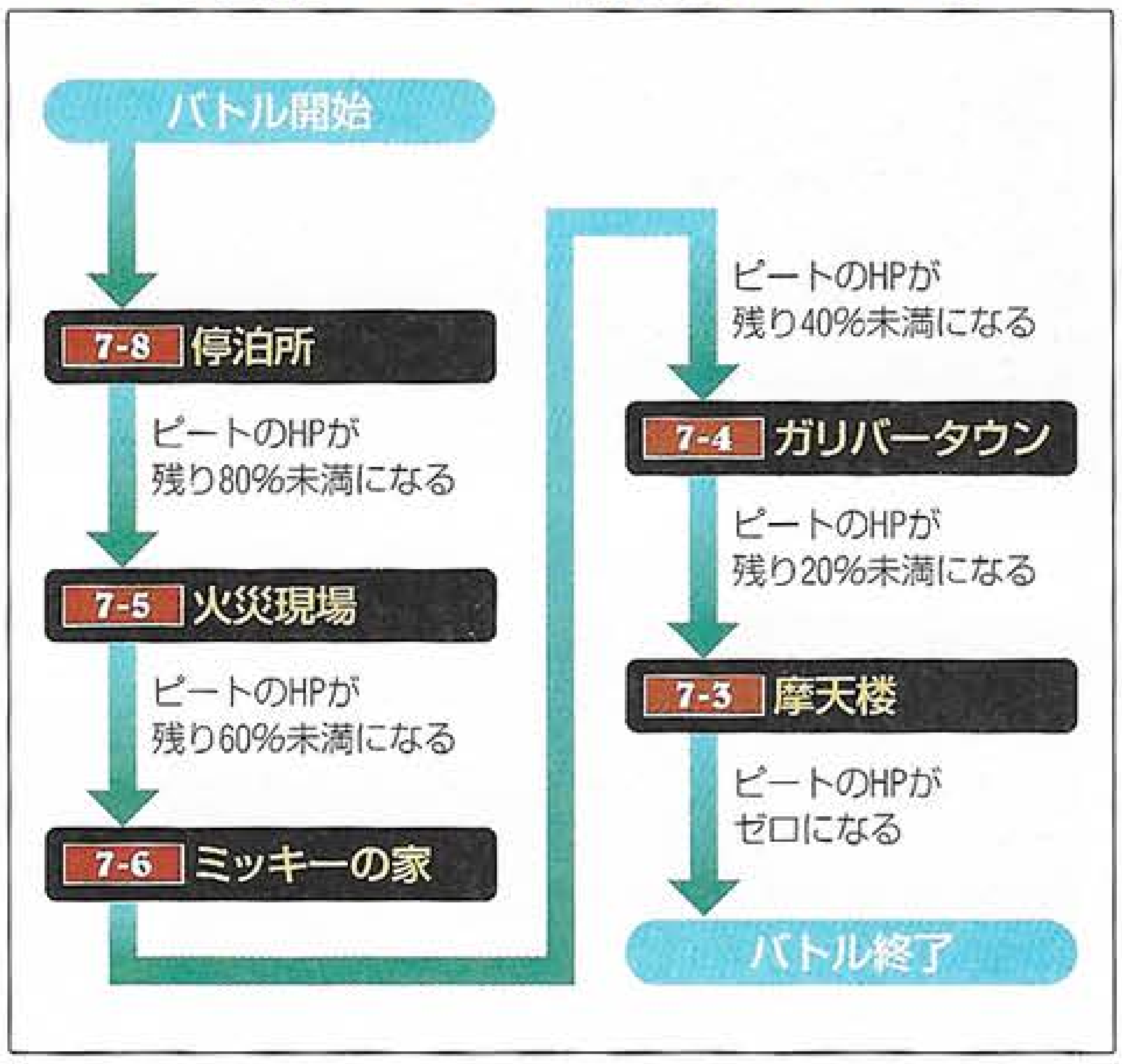
⬅ピートが投げてくるものは、船のほうを向きながら△ボタンを連打するだけで簡単に打ち返せる。

8 5つの場所をめぐりながら戦っていく

ふたりのピートが戦っているところへ近づくと、そのままピート(4回目)とのバトルになる。このバトルでは、ピートの残りHPに応じて、戦う舞台が下のように変化していくのだ。



ピート(4回目)とのバトルで舞台が変わっていく流れ



9 ディズニーキャッスルのエピソードもクリア

ピート(4回目)を倒し、タイムレス・リバーのエピソードをクリアしたあとは、自動的にディズニーキャッスルにもどり、そのままエピソード1【王国の危機を救え!】もクリアとなる。



PORT ROYAL

ポート・ロイヤル

実写映画『パイレーツ・オブ・カリビアン』に登場した港町。
近隣の島々を治める総督府があり、
この海域を荒らしまわる海賊の襲撃に備えて砦が築かれている。
港から船で海へ出ると、そこは無法地帯となっており、
呪われた死の島や遭難した船の墓場が、おろかな旅人の訪れを待つ。





コマンドウインドウ



←左右に動く舵の下に、原作のタイトルロゴと同じドクロとサーベルのマークが入っている。

宝 箱



←物語のポイントとなる呪いの金貨がデザインされている。大きい宝箱には2本の剣のマークも。

マップを移動したときの演出



←ブラックパール号の旗印でもあるドクロのマーク。

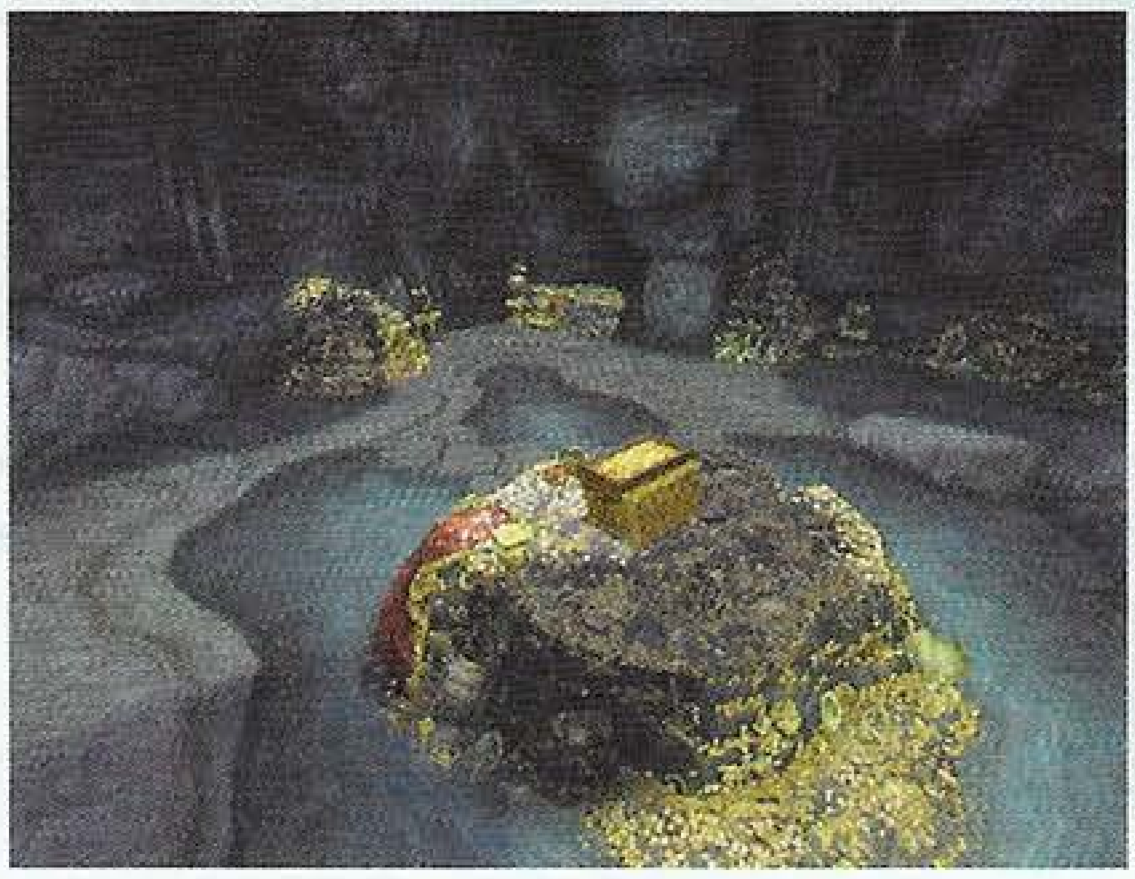
はじめて訪れたときのお話



ポートロイヤルでは、不死の海賊団をひきいるバルボッサがピートと手を組み、夜の街を襲っていました。海賊団の狙いは、自分たちの呪いを解く金貨。街を守ろうとするソラたちですが、総督の娘エリザベスがさらわれてしまいます。彼女を愛する青年ウィルや、一匹狼の海賊ジャック・スパロウとともに、バルボッサの船ブラックパール号を追うソラたち。はたして無事にエリザベスを連れもどすことができるでしょうか。そして、金貨に隠された秘密とは？









WORLD PICKUP 月明かりに照らされた、海賊がはびこる魔の海域



⬆ポートロイヤルには、海軍最速の船インターセプター号と、世界最速の海賊船ブラックパール号という、2種類の船が登場。船内は、置かれた暖炉やタンスなどのすべてが、原作を忠実に再現したものになっている。



⬅難破した船の残がいがたくさん流れ着いている船の墓場。ゲームオリジナルの場所だ。



➡原作と同様、ジャックとバルボッサの決戦は、宝のあふれる洞窟内で行なわれる。

ポートロイヤルのキャラクター

ジャック・スパロウ

Jack Sparrow

登場作品：『パイレーツ・オブ・カリビアン』(2003年)

自由をこよなく愛する一匹狼で、自他ともに認める「伝説の海賊」。かつてはブラックパール号の船長だったが、部下のバルボッサにハメられてすべてを失った。以来、バルボッサに復讐しブラックパール号を取りもどすため、各地をまわっている。





原作では？ どんなピンチにも追いこまれた様子を見せず、とっさの機転で困難を切り抜ける、生粋の海賊として描かれていた。たくみな話術と独特のジェスチャーは、ゲーム中でもそのままだ。なお原作では、ウィルとともにブラックパール号を追う途中、別の街で海賊団を結成していく。



ジャック（骸骨）

金貨の呪いにかかり、不死身の身体となったジャック。服も古びてボロボロに。



ウィル・ターナー

Will Turner

登場作品：『パイレーツ・オブ・カリビアン』(2003年)



総督の家に出入りする、腕利きの鍛冶職人。8年前、乗っていた船が漂流していたところをエリザベスに救われた。彼女と相思相愛なのを自覚しつつ、身分の差を引け目に感じている。ジャックが牢から脱出するのを助けたが、海賊である彼を信用してはいない。

原作では？ エリザベスとの身分ちがいの恋に悩む様子がはっきりと描かれていた。ゲーム中でグーフィーが「ウィルって剣士みたい」と言うとおり、剣術の腕前もかなりのもので、ジャックと互角に渡り合う場面も。

エリザベス・スワン

Elizabeth Swann

登場作品：『パイレーツ・オブ・カリビアン』(2003年)

街の最高責任者であるスワン総督のひとり娘で、ウィルの幼なじみ。気が強く行動力にあふれ、海賊にもひるまず立ち向かう。ウィルが呪いの金貨を持っていることに不安を感じ、彼には内緒で自分が預かっていたが、そのせいで海賊に連れ去られてしまう。





原作では？ みずから海賊と戦ったり、"パーレイ"を宣言してバルボッサと交渉したりと活躍する。ちなみにゲーム中のドレスは、原作で着るさまざまな衣装のひとつで、父親から贈られたものだ。

バルボッサ

Barbossa

登場作品：『パイレーツ・オブ・カリビアン』(2003年)

不死の海賊たちをひきいる、悪がしこく非情な男。何をしても満たされない呪われた身体から解放されるため、ブラックパール号で各地をまわり、呪いの金貨を集めてきた。ピートと手を組んでポートロイヤルの街を襲い、金貨を持つエリザベスを連れ去っていく。



原作では？ カリブ海を荒らしまわる凶悪な海賊として、ほかの海賊をふるえ上がらせる迫力を見せた。ウィルから取り引きを持ちかけられる場面では、原作でもゲームでもズルがしこい本領を発揮する。本作ではハートレスの力を利用してジャックと決着をつけようとするが、その結末は？



バルボッサ（骸骨）
不死の海賊としての正体を現したバルボッサ。月の光の下ではこの姿をさらす。

不死の海賊A&B&C

Undead Pirates

登場作品：『パイレーツ・オブ・カリビアン』(2003年)



不死の海賊A
屈強な身体つきをした海賊。両手に持った2本の手斧を力まかせに振りまわす。

金貨の呪いで不死となった海賊たち。バルボッサに従ってブラックパール号に乗り、金貨を求めて各地を襲っている。剣で刺されても爆発に巻きこまれても死なない無敵の肉体を持つ反面、人間らしい喜びを感じることができず心が満たされることも決してない。

原作では？ ゲーム中で幾度となくソラたちを襲う彼らは、すべて映画に登場した人物だ。不死の海賊Aは無口だが威圧感あふれる態度でほかの海賊を取り仕切り、不死の海賊Bはポートロイヤルの街や死の島の洞窟でウィルと刃をまじえた。不死の海賊Cは、海軍の砦の牢屋にいたジャックを発見する海賊がモデル。





不死の海賊B
動きがとてもすばしっこい海賊で、手投げ爆弾と短剣のあつかいに長けている。

不死の海賊C
銃をたくみにあやつる。手にした銃は、黄金のドクロが飾られた豪華なもの。



ポートロイヤル

Port Royal

詳細マップ▶P.638〜643

Event Scene Pick up



1

⬅バルボッサひきいる海賊たちが港町ポートロイヤルを襲撃。そこには、ピートの姿も！



1

⬅ソラたちが攻撃しても、海賊たちにはまったく効いていないようだ。どうすれば倒せる？



3

⬅青年ウィルとともに、エリザベスをさらった海賊を追うソラたち。だが、ひと足遅かった。



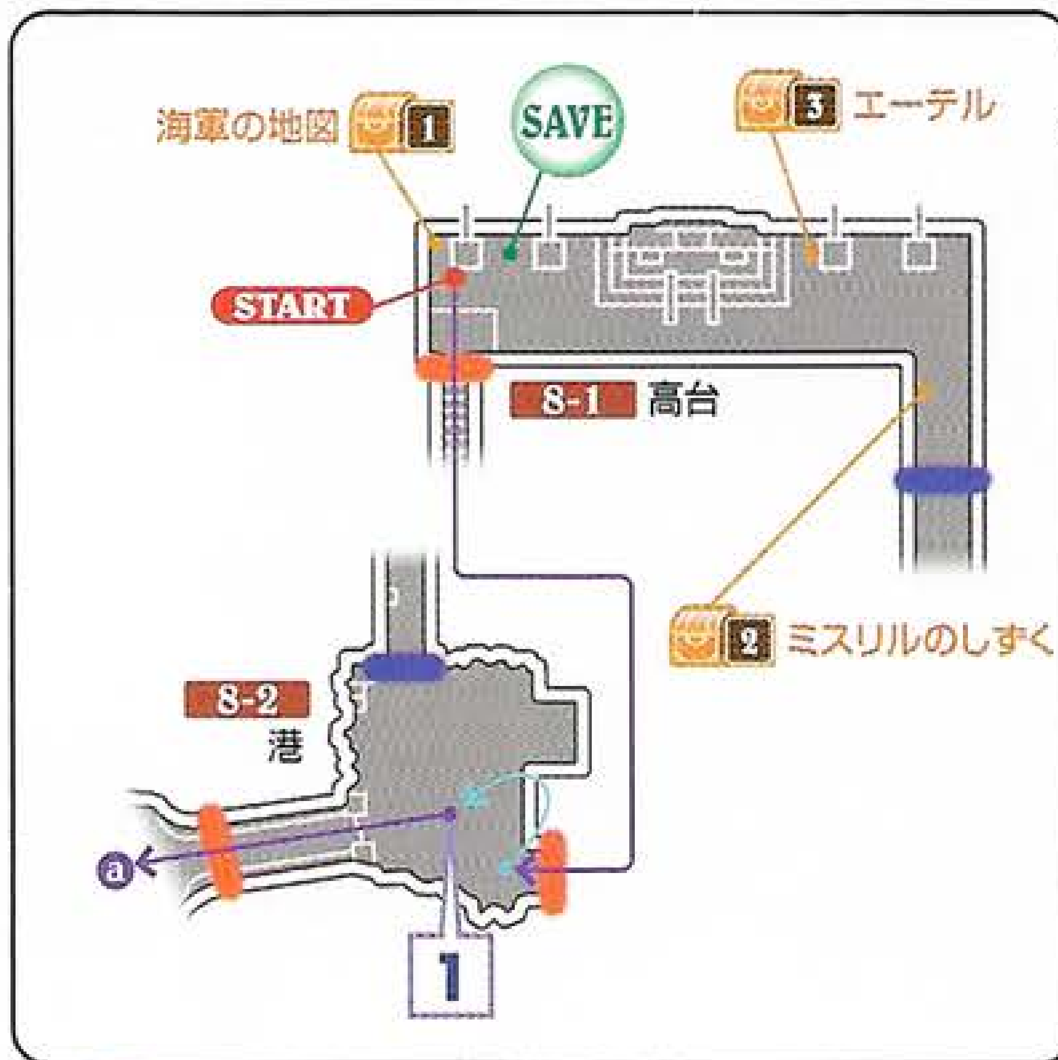
3

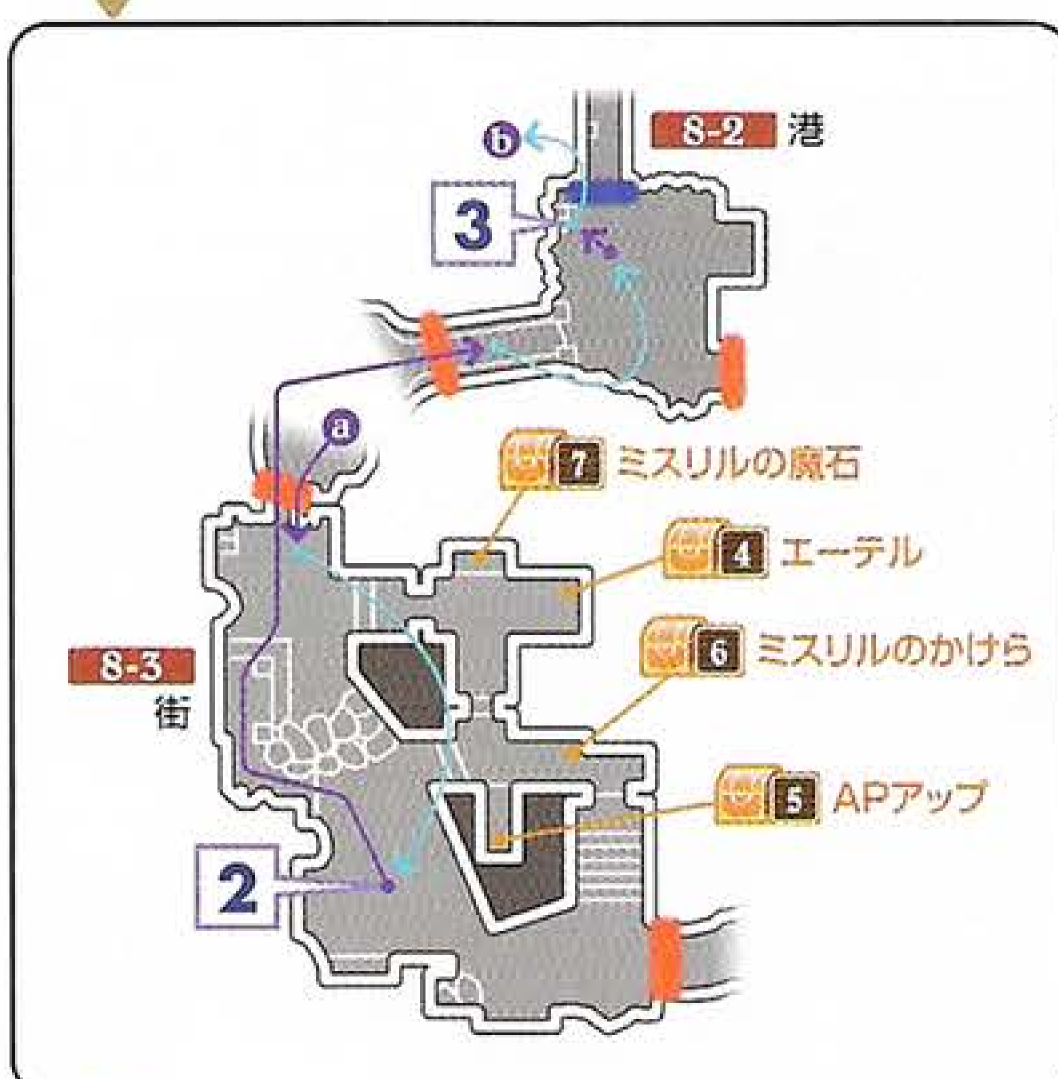
⬅海賊を追うには船がいる。一行は、港で会った一匹狼の海賊ジャック・スパロウと手を組む。

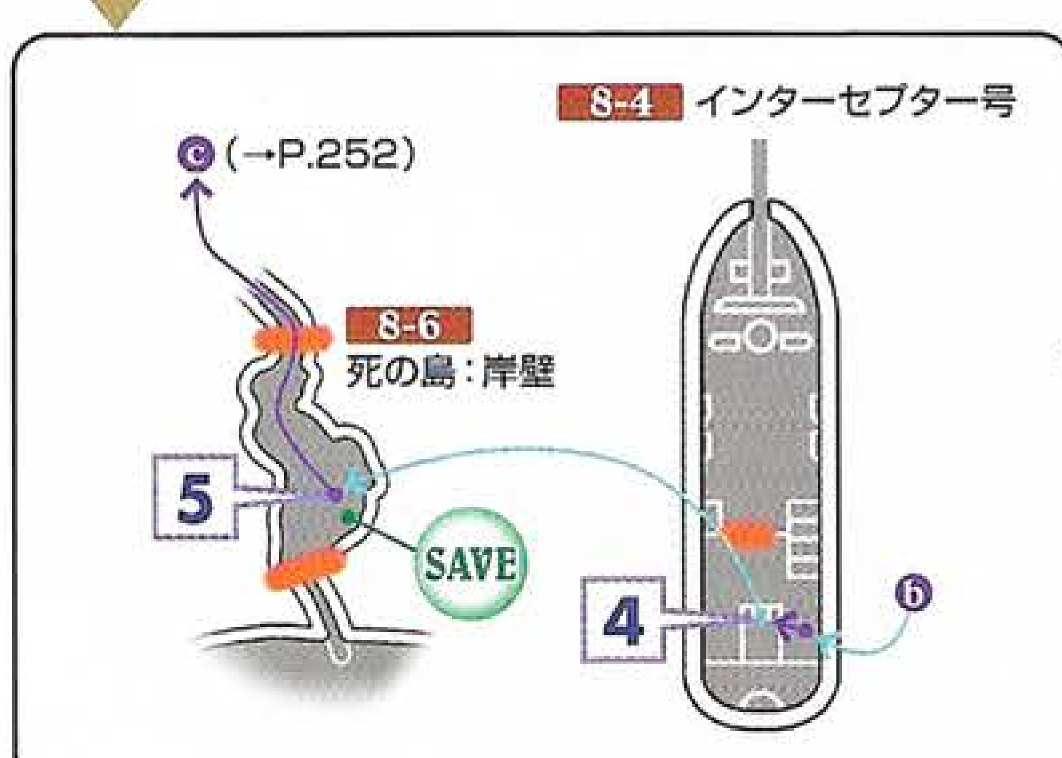


5

⬅いざ死の島へ乗りこんだものの、ソラたちはジャックに船の見張りを頼まれ、居残ることに。







P.252へ

エピソード1：新たな冒険へ

金貨の呪いによって不死の身体になった海賊たちが、おもな敵となる。月の光に照らされていない場所だと、彼らに攻撃が効かないので注意。

BATTLE LV 20

BOSS



バルボッサ&イルミネーター

CHAPTER 4 シナリオ SCENARIO

1 8-2 港
- バルボッサの手下たちを倒す
- バトル 不死の海賊B＋不死の海賊C×3

2 8-3 街
- ハートレスに襲われているウィルを助ける
- バトル シャドウ×9＋ソルジャー×2＋エイミングキャノン×3

3 8-2 港
- ジャック・スパロウがパーティーに加わる
- ウィルに話しかけて、インターセプター号に乗りこむ

4 8-4 インターセプター号
- ジャック・スパロウに話しかけて、ブラックパール号を追いかける
- バトル 不死の海賊B＋エアパイレーツ＋エイミングキャノン×2

5 8-6 死の島：岸壁
- ジャック・スパロウがパーティーからはずれる

P.253へ

1 不死の海賊は月明かりの下で倒せ

ポートロイヤルに出現する海賊たちは不死の身体になっており、月の光を浴びて正体を現しているときでなければ、ソラたちの攻撃がいっさい効かない。海賊たちと戦うときは、敵を月の光に照らされている場所に誘いこむように行動すること。この場面のバトルでは、最初のうちは海賊たちにまったくダメージを与えられないが、下記の条件のいずれかを満たせば、月の光があたりを照らし、通常どおりにダメージを与えていけるようになるのだ。そのあとは、海賊を全滅させるかソラのHPが残り30%未満になると、バトルが終わる。



⬆不死の海賊たちとは、床や地面が明るいところで戦おう。

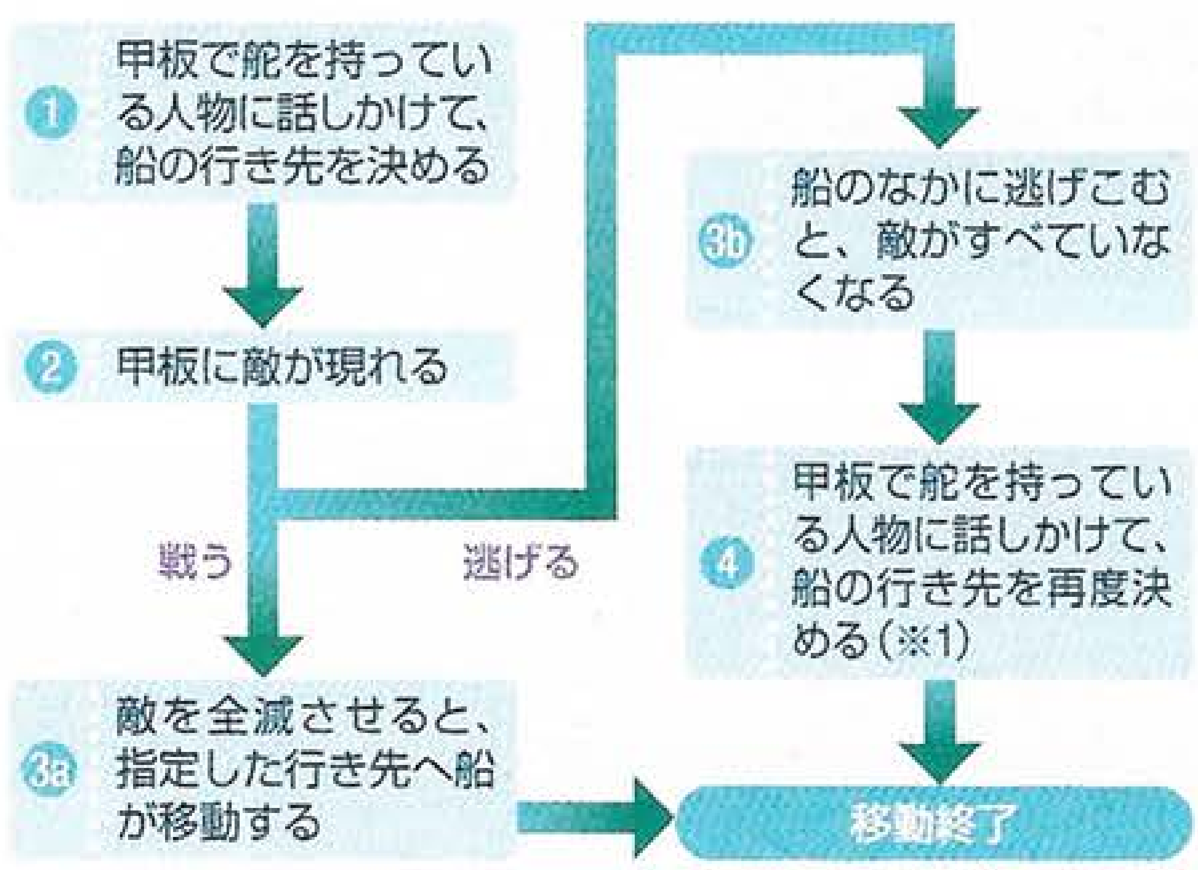
8-2 港でのバトル中に月の光があたりを照らす条件

- ◆ソラが敵に攻撃を12回当てる
- ◆ソラのHPが残り30%未満になる
- ◆バトルがはじまってから3分たつ

4 航海は危険がいっぱい

このワールドで街や島を行き来するときは、下の図の手順を踏むことになる。甲板でのバトルは戦っても逃げてもいいが、逃げたときは舵を持っている人物にもう一度話しかけ、行き先を決め直す必要があるのだ。

船でほかの場所へ移動するときの手順



※1……1とちがう場所を選んだ場合は、2にもどる

Event Scene Pick up



⬅いくら待っても、ジャックとウィルはもどらない。心配になったソラたちは洞窟へ向かう。



6

⬅ウィルとエリザベスの背後に追っ手の海賊が迫る。船の準備が整うまで食い止めなければ。



8

⬅何とか死の島を脱出したものの、すぐ海賊船に追いつかれてしまった。もはや戦うしかない。



9

⬅勝利に喜んだのもつかの間、ウィルは海賊の手に落ち、ソラたちも船倉に閉じこめられた。



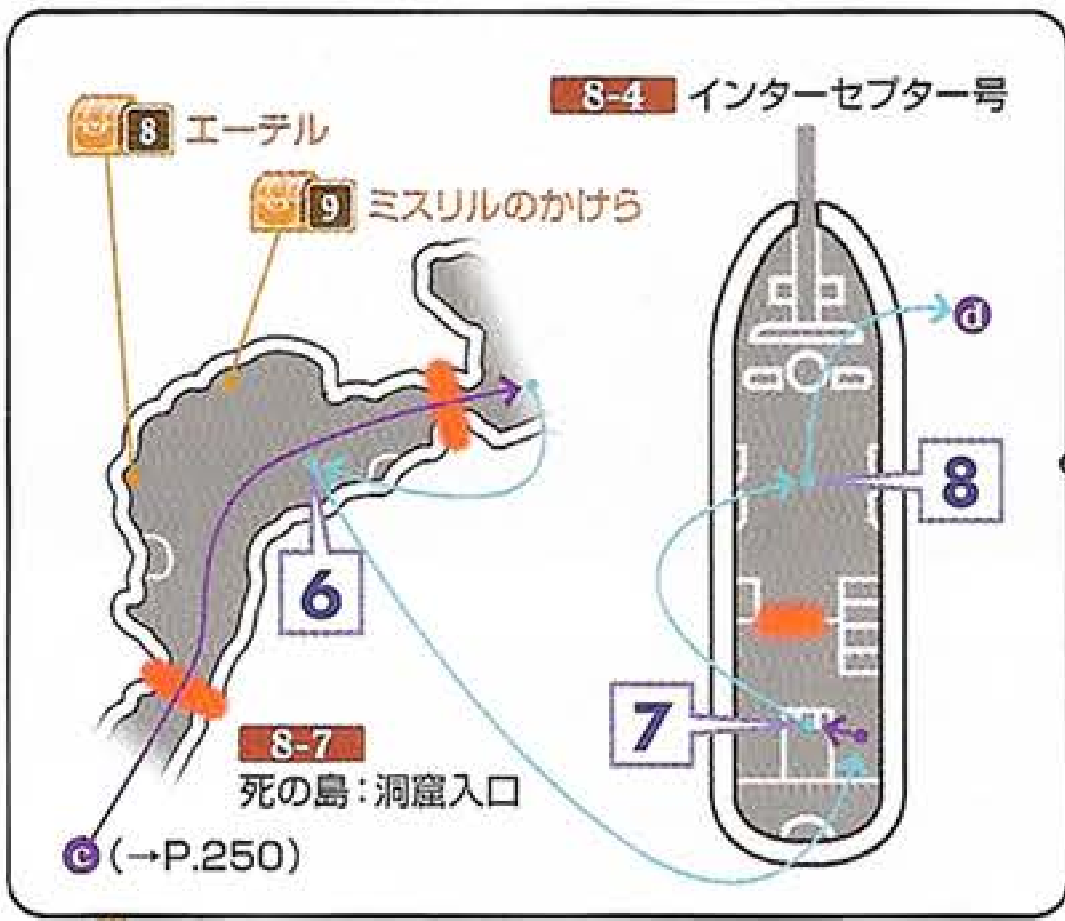
10

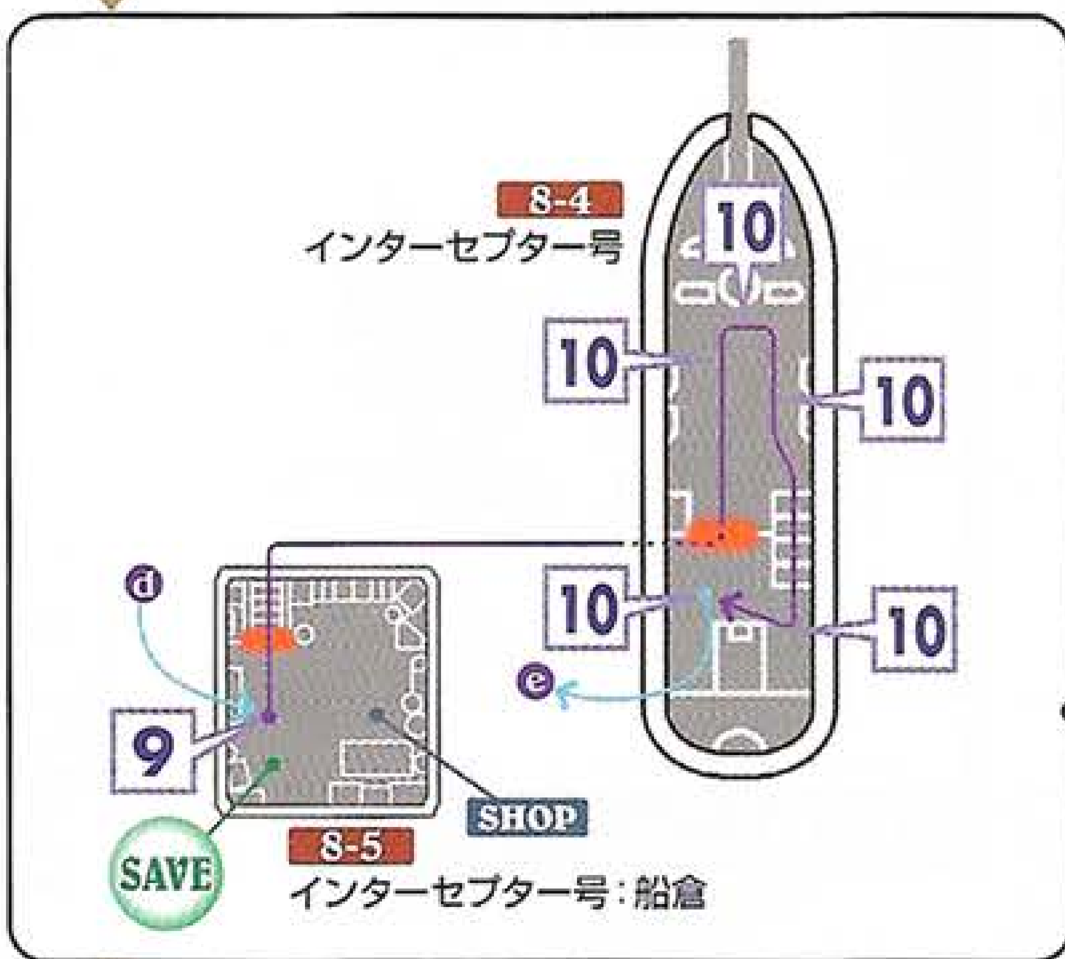
⬅バルボッサは火薬ダルを船に残して去っていく。早く始末しないと船が爆発してしまう！

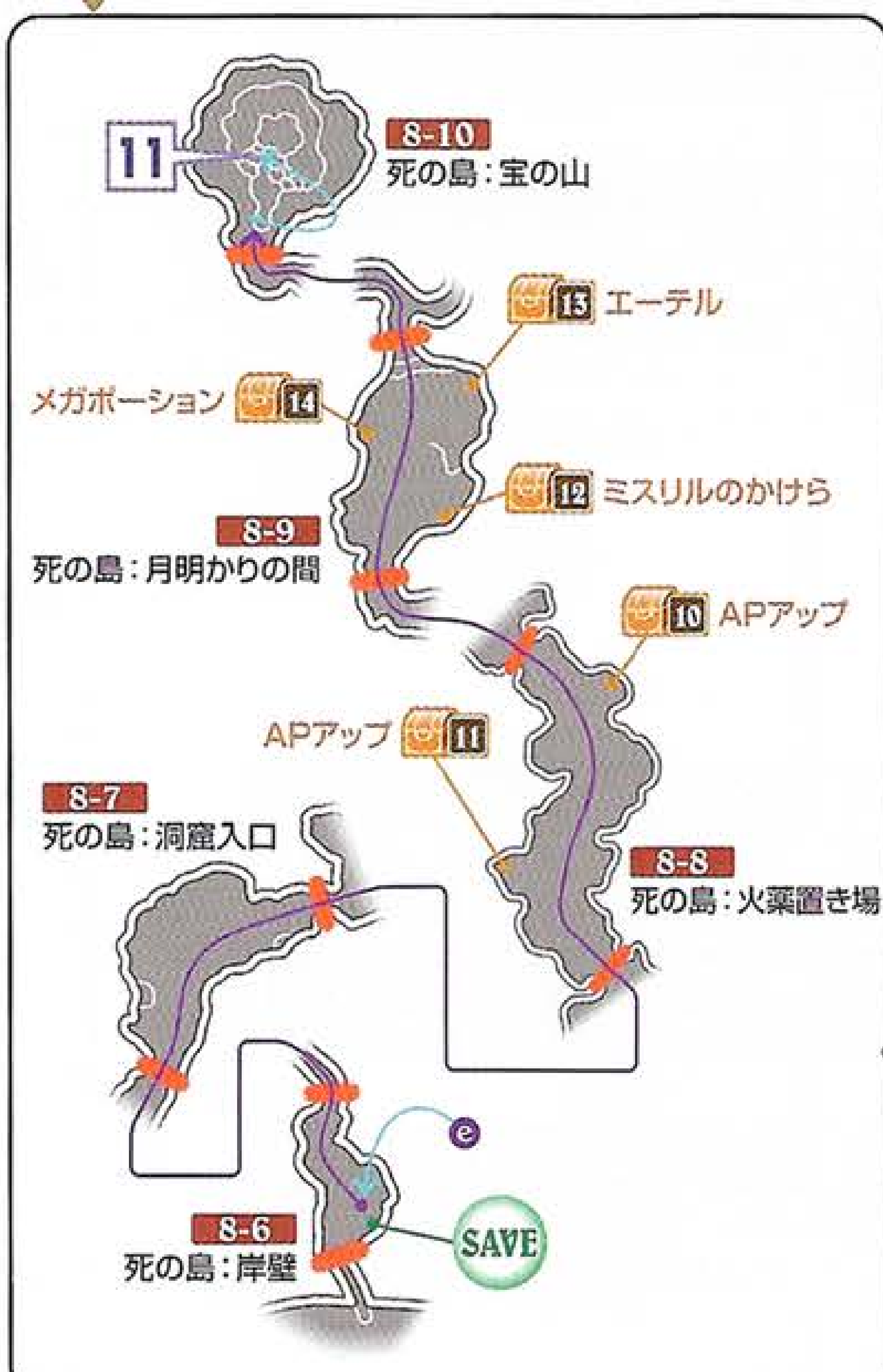


11

⬅ジャックは因縁浅からぬバルボッサとの一騎討ちに挑む。はたしてこの決闘の行方は……？







エピソードクリア

6 8-7 死の島：洞窟入口

●船の出航準備を待つあいだ、海賊たちを食い止める

バトル 不死の海賊A～C×∞

入手 死の島の地図

7 8-4 インターセプター号

●ウィルに話しかけて、ポートロイヤルの街に向かう

バトル 不死の海賊A×2＋不死の海賊B

8 8-4 インターセプター号

●海賊たちから金貨を守る

バトル 不死の海賊A×7＋不死の海賊B×4＋不死の海賊C

BONUS

ソラ HP＋5

ドナルド 『ドロー』

グーフィー HP＋5

9 8-5 インターセプター号：船倉

●ジャック・スパロウが固定メンバーとしてパーティーに加わる

10 8-4 インターセプター号

●甲板に置かれた火薬ダルを船の外に飛ばす

バトル エアパイレーツ×∞＋エイミングキャノン×∞

BONUS

ソラ アイテム装備数＋1

ドナルド HP＋4

グーフィー 『ラストリーヴ』

スパロウ HP＋10

11 8-10 死の島：宝の山

●バルボッサと決着をつける

バトル バルボッサ＆イルミネーター (→P.394)

BONUS

ソラ ドライヴゲージ＋1、『エリアルフィニッシュ』

ドナルド HP＋4

グーフィー 『ユニゾンアスリート』、『オートれんけい』

スパロウ HP＋15

入手 フォローザウィンド

エピソードクリア

6 海賊は無理に倒さなくていい

このバトルは、1分間戦いつづければ終わる。不死の海賊を倒しても、どんどん新たな海賊が現れるので、敵を倒すよりもダメージを受けないことを優先させよう。

8 金貨を奪いにきた海賊たちを迎え撃て

ソラたちの乗る船を襲ってきた海賊たちを全滅させ、呪いの金貨を守ろう。バトルがはじまった時点では、ソラが金貨を持っているが、海賊の攻撃や海賊船の砲撃を受けてソラが吹き飛ばされると、金貨を落としてしまう。落とした金貨を海賊が拾った場合は、その海賊をロックオンしたときに金貨マークのフキダシが頭上に表示され、1分間のカウントダウンがはじまる。時間内にその海賊を倒さなければゲームオーバーとなるので、月の光に照らされた場所に誘いこみ、すばやく倒すこと。

金貨を持った海賊を倒せば、床に金貨が落ちる。仲間は金貨を拾うことができないので、ソラが拾おう。



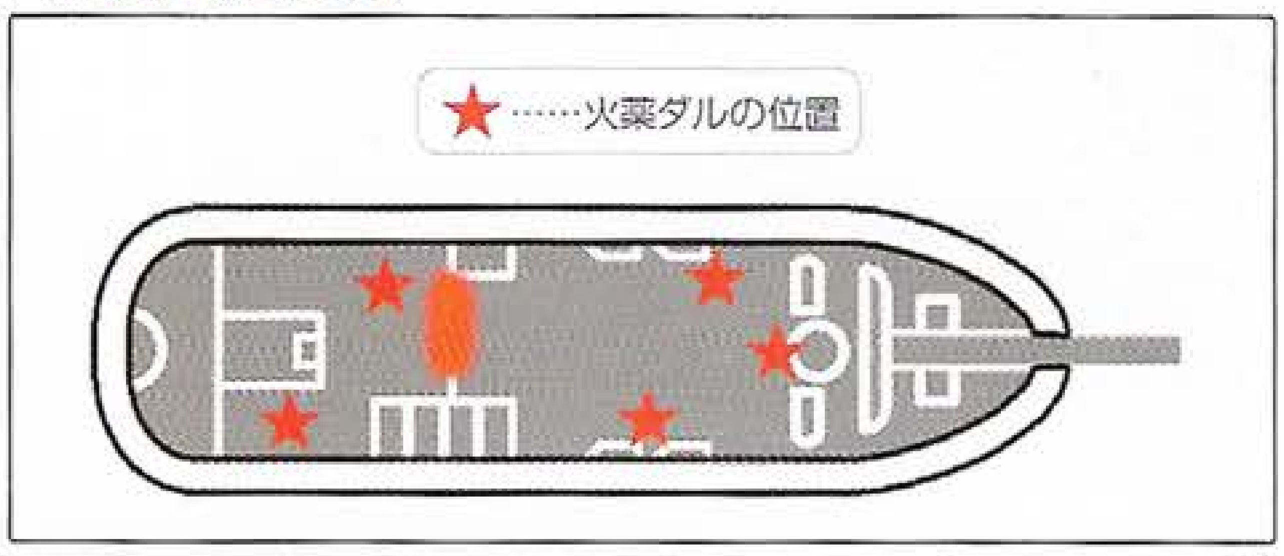
⬆『キャノンボム』を使えば、敵の船の砲撃が20秒間止まる。

10 敵は無視して火薬ダルだけを狙え

火薬ダルが仕掛けられた場所は下の図のとおり。近づいてリアクションコマンド『かっとばす』を使えば、火薬ダルを船の外に飛ばせるので、すべて飛ばして船を守ろう。

バトル中は、エアパイレーツとエイミングキャノンが何体か現れる。倒しても新たな敵が何度でも出現するため、無理に倒さなくてもいいが、放っておくとハートレスは火薬ダルを爆発させようとする(画面にメッセージが表示される)。その場合は、爆発する前に火薬ダルの近くにいるハートレスを倒すか、『かっとばす』で火薬ダルを飛ばさないと、ゲームオーバーとなってしまうので注意。

火薬ダルの位置



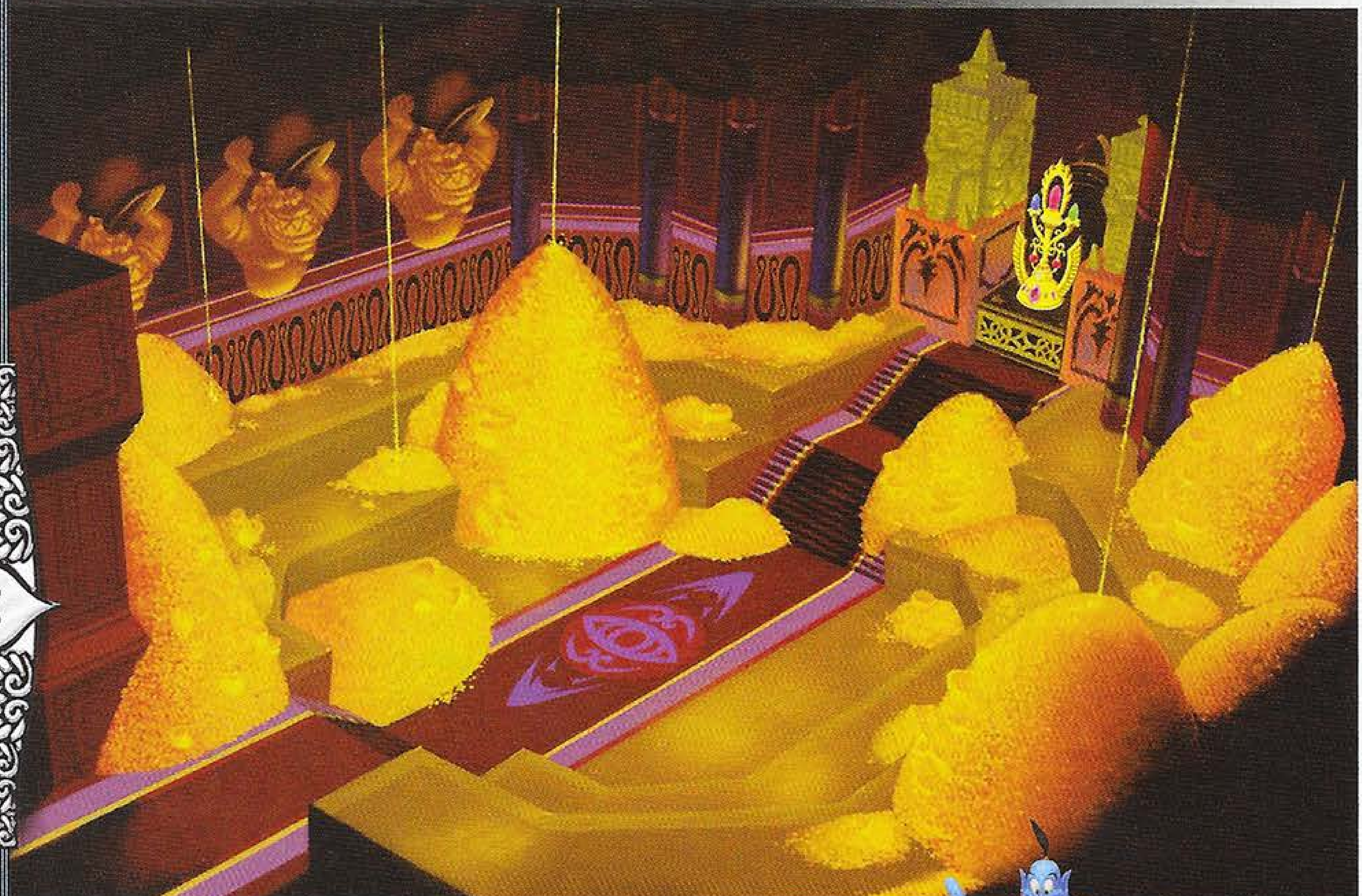


⬅画面左上には火薬ダルの状況が表示される。敵が爆発させようとしているものは炎の勢いが強くなり、船の外に飛ばしたものは印がつけられるのだ。

AGRABAH

アグラバー

映画『アラジン』の舞台となった砂漠の街。
1年前、ソラたちの活躍で邪悪な右大臣ジャファーの
魔の手から解放されたはずだったが、
最近ふたたびハートレスが姿を見せはじめた。
街の外に広がる砂漠には、
財宝が隠された魔法の洞窟や、古代文明の廃墟が眠る。





コマンドウインドウ

通常時



バトル時



⬅「COMMAND」の文字のうしろには、魔法の洞窟にある台座の像が描かれている。

宝箱

大



小



⬅紫系の地に金色のアラベスク模様が入っている。大きい宝箱には、あざやかなピンクのラインが。

マップを移動したときの演出

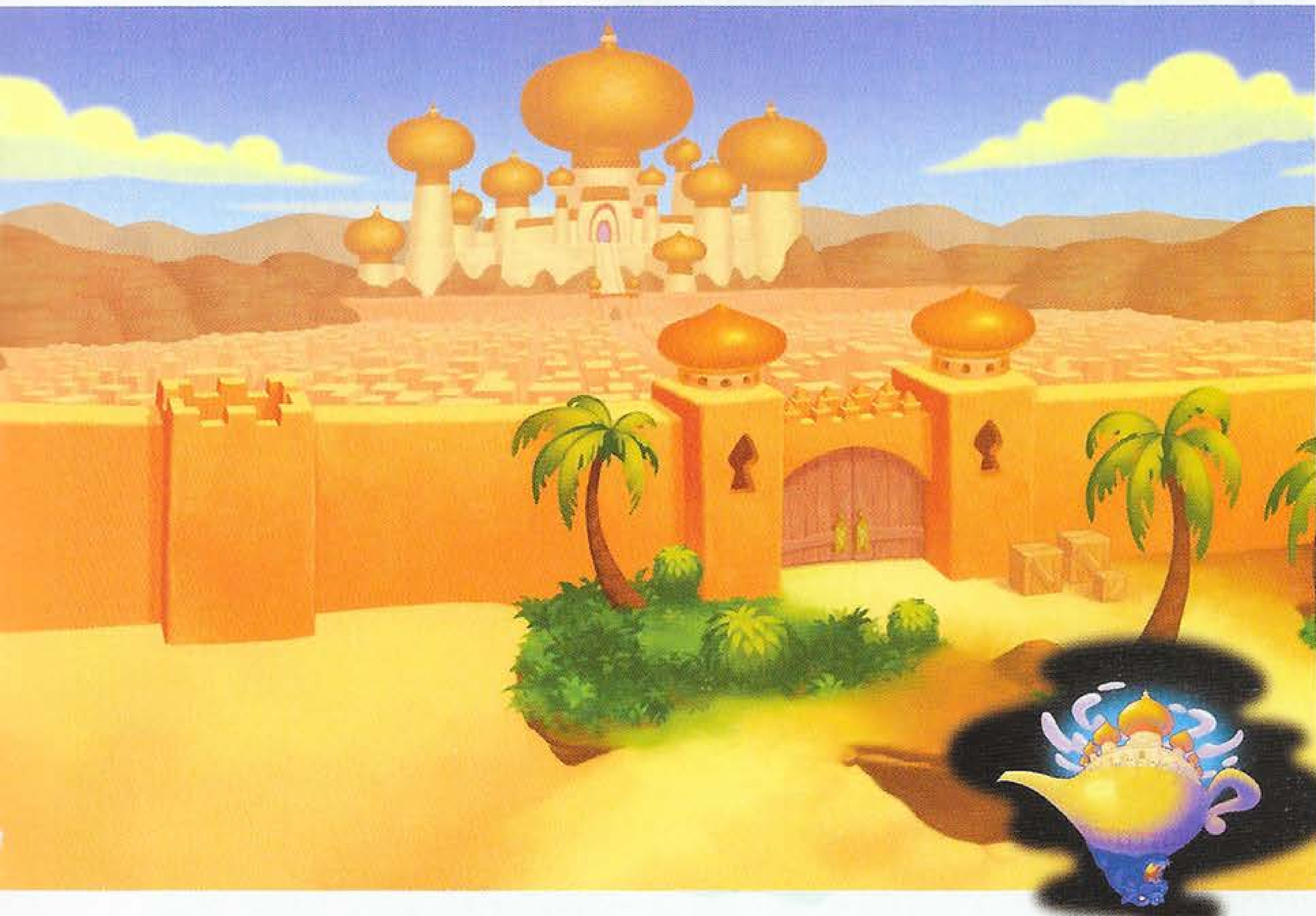


⬅ワールドロゴにも見られる、魔法のランプの形だ。

はじめて訪れたときのお話



1年ぶりのアグラバーでソラたちを迎えたのは、かつてジャファーの悪事を手伝っていたイアーゴでした。聞けば彼は、改心したのでみんなに謝りたいとのこと。半信半疑ながらもイアーゴを連れてアラジンに会いに行ったソラたちは、1年前にジャファーを封じたランプが街の商人の手に渡ったと知ります。大変なことになる前にランプを取りもどそうにも、商人は相応の財宝と交換だと言って聞きません。財宝と言えば魔法の洞窟ですが、そこにはピートの影が……。



WORLD PICKUP 魔法の力があちこちに息づく、エキゾチックな熱砂の世界



⬆今作のアグラバーの街並みは、市街地をはじめ王宮前の広場やバザールなども一新され、より原作に近い雰囲気となっている。ちなみに、現在アラジンは王宮で暮らしているため、彼の隠れ家はなくなった。



⬅前回も冒険した魔法の洞窟には、宝を守る守護神像や試練の床などの新たな仕掛けが。



➡今回新登場のエリアである埋もれた廃墟。ここでは魔法のじゅうたんに乗って戦うのだ。

アグラバーのキャラクター

アラジン

Aladdin

登場作品：『アラジン』(1992年)



下町に住んでいた、心の清い青年。1年前、ソラたちとともにジャファーの野望を打ち砕き、アグラバーを救った。いまは愛するジャスミンと幸せに暮らしているが、親友のジーニーが旅行に出かけたさびしさから、近ごろは気晴らしのために街へくり出すことも多い。



前作とくらべてみると？

前作でジャスミンとの身分ちがいの恋に悩んだすえ、ありのままの自分でいることの大切さに気づいたアラジン。恋が実り、国も平和になって一件落着……のはずだったが、今作ではジャファーを封印したランプのことで、またも騒動に巻きこまれる。



⬅王宮で暮らすようになったものの、服装や話しかたは以前と変わらない。

ジャスミン

Jasmine

登場作品：『アラジン』(1992年)



アグラバーの王女で、セブンプリンセスのひとり。かつて国を救ってくれたソラたちに、厚い信頼を寄せている。勝ち気な性格で、王宮のルールにしばられることが嫌い。下町で出会ったアラジンと、身分を越えた愛をはぐくんでいるが、最近彼の様子がおかしいのが悩み。



前作とくらべてみると？

ジャファーに狙われたりマレフィセントに利用されたりと、前作のジャスミンは悪者に追われてばかりで、彼女個人について語られることはほとんどなかった。今作ではジャスミンが話す場面が多く、セリフから人柄をうかがうことができる。



⬅キッパリとジャファーに言い返すジャスミン。強気な性格がよくわかる。

ジーニー
Genie

登場作品：『アラジン』(1992年)

底抜けに明るい無敵の魔人。長いあいだ魔法のランプに閉じこめられていたが、1年前に親友のアラジンのおかげで自由の身となった。アグラバーの危機を通じてソラたちと仲良くなり、その冒険にも協力。いまはじゅうたんと一緒に、長年の夢だった旅行に出かけている。





前作とくらべてみると?

前作同様、とびきり陽気な性格と軽快な話術で楽しませてくれるジーニー。召喚キャラクターとして活躍するのも以前と同じだが、今回はソラのマネをしてフォームチェンジまでする。

アブー
Abu

登場作品：『アラジン』(1992年)



ふところに収まるほど小さなサル。アラジンとは親友同士で、言葉をかわすことはできなくとも、お互いに心で通じ合っている。1年前は、小さな身体とすばしっこさを活かして、ソラたちの手助けをした。宝物に目がなく、うっかり手を出して騒動を巻き起こすこともしばしば。



前作とくらべてみると?

前作のアブーは、魔法の洞窟で仕掛けを解くときくらいしか出番がなかった。今回は、原作で見せるような手クセの悪さにより、行く先々でやっかいごとを引き起こす。

じゅうたん
Magic Carpet

登場作品：『アラジン』(1992年)

どこへでも飛んでいく不思議なじゅうたん。物であるにもかかわらず、自分の意思も感情も持っている。以前は、仲良くなったアラジンやソラたちのために、砂漠を渡る乗り物として活躍した。アグラバーが平和になった現在は、古なじみのジーニーと一緒に旅行へ出かけている。





前作とくらべてみると?

前作では、ソラたちを乗せて砂漠を越えたり、崩壊する洞窟からの脱出にひと役買ったりした。本作では、移動のときに活躍するばかりか、ソラとともに空中バトルへ挑む場面もあるのだ。

アグラバーのキャラクター CHARACTER of AGRABAH

イアーゴ
Iago
登場作品：『アラジン』(1992年)





知恵のまわるおしゃべりなオウム。1年前はジャファーの相棒として悪だくみに力を貸し、ソラやアラジンを困らせた。ジャファーがランプに閉じこめられたとき一緒に封印されたものの、いつの間にか脱出。今後は心を入れかえてアラジンたちのために働くと宣言しているが……。

前作とくらべてみると？ 以前はアラジンの手から魔法のランプを奪ったりして、ジャファーの悪事の片棒をかついでいた。いまは「改心した」と言っているものの、口の悪さは少しも直っていない様子。

ジャファー
Jafar
登場作品：『アラジン』(1992年)





アグラバーのもと右大臣にして、邪悪なる魔法使い。1年前、アグラバーを支配しようとたくらみ、ハートレスを使って国を恐怖におとしいれた。ジャスミンをさらいジーニーの力で魔人に変身するなど悪事をつくすも、最後はソラたちに倒され、ランプに封印されたはずだったが？

前作とくらべてみると？ 前作では闇の勢力の一員としてマレフィセントと手を組み、アグラバーを占領したジャファー。今作ではその野望を阻止したアラジンやソラへの復讐に燃えつつ、ふたたび国の支配をもくろむ。

商人
The Peddler
登場作品：『アラジン』(1992年)





アグラバーの市街地のはずれに店をかまえる、うさんくさい商人。とても欲が深く、人の足元を見るような商売をしている。あやしげなものを集めてきては売りに出しているが、品物も店がまえもあまりに汚いため、足を運ぶ客はごくわずか。最近、不思議なランプを手に入れたらしい。

原作では？ 映画ではオープニングに登場し、ジーニー並みのさわがしさで物語の説明をしていた。ジミニーメモで紹介されるのは今作が初だが、じつは前作でもアラジンの家に姿を見せている。

COLUMN
シナリオコラム

ソラに力を貸してくれる召喚キャラクターたち

チャームの力で呼び出され、ソラたちに協力してくれる召喚キャラクターたち。ここでは、そんな頼もしい彼らを紹介していこう（ジーニーについてはP.257を参照）。

チキン・リトル

Chicken Little
登場作品：『チキン・リトル』（2005年）

小さな身体に大きな勇気を持った、ニワトリの男の子。とても運が悪く、何をやってもうまくいかない自分をはがゆく思っている。原作では大好きなパパに見直してもらおうと野球に打ちこんでいるためか、ソラに呼ばれたときも、野球のボールを投げつけて敵と戦う。





原作では？
町でも有名なトラブルメーカーで、住人たちからも煙たがられるほどだが、父親に認められようと懸命に努力している。野球に打ちこんでいるのも、父親がその昔、野球の花形プレイヤーだったから。

スティッチ

Stitch
登場作品：『リロ アンド スティッチ』（2002年）



遠い宇宙で生まれた、謎の生命体。住んでいた世界からホロウバスティオンに迷いこんでいた。やんちゃで手のつけられない乱暴者だが、"オハナ（家族）"を大切に思う気持ちが強い。アンセムの研究室で出会ったソラをオハナと認めたらしく、光線銃やウクレレ演奏で助けてくれる。



原作では？
遺伝子実験で作り出されたエイリアンで、研究施設から脱走したところをリロという少女に拾われ、オハナの大切さを知った。ゲーム中でも見せるウクレレの見事な演奏は、リロから教わったものだ。

ピーター・パン

Peter Pan
登場作品：『ピーター・パン』（1953年）

ネバーランドで暮らす永遠の少年。無鉄砲だが勇敢、わがままだが行動的といった具合に、子ども特有の欠点と美点を併せ持っている。1年前は仲良しのウェンディを助けようとして、カイリを捜すソラと協力した。今回はチャームを通じてソラに応え、相棒のティンカー・ベルとともに駆けつける。





前作とくらべてみると？
以前はパーティーメンバーとして活躍したが、今回は召喚キャラクターとして登場。連携発動時や『旅の終わり』では、前作でのピーター・パンとの思い出の場面がつぎつぎと画面に浮かび上がる。



アグラバー
Agrabah

詳細マップ▶P.646~649

Event Scene Pick up



1

⬅アグラバーを訪れたソラたちの前に現れたのは、ジャファーの手下だったイアーゴ！



1

⬅イアーゴは改心したからアラジンたちに謝りたいと言う。はたして信用してもいいものか？



2

⬅王宮でジャスミンと再会。だが、イアーゴがうっかり姿を見せたことで王宮は大さわぎに。



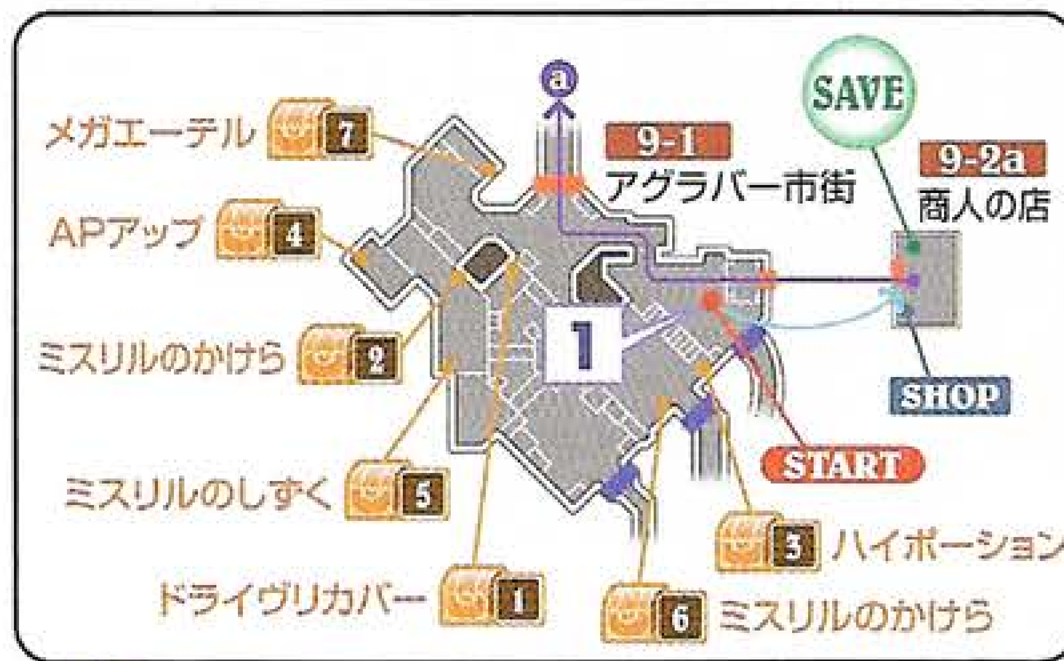
3

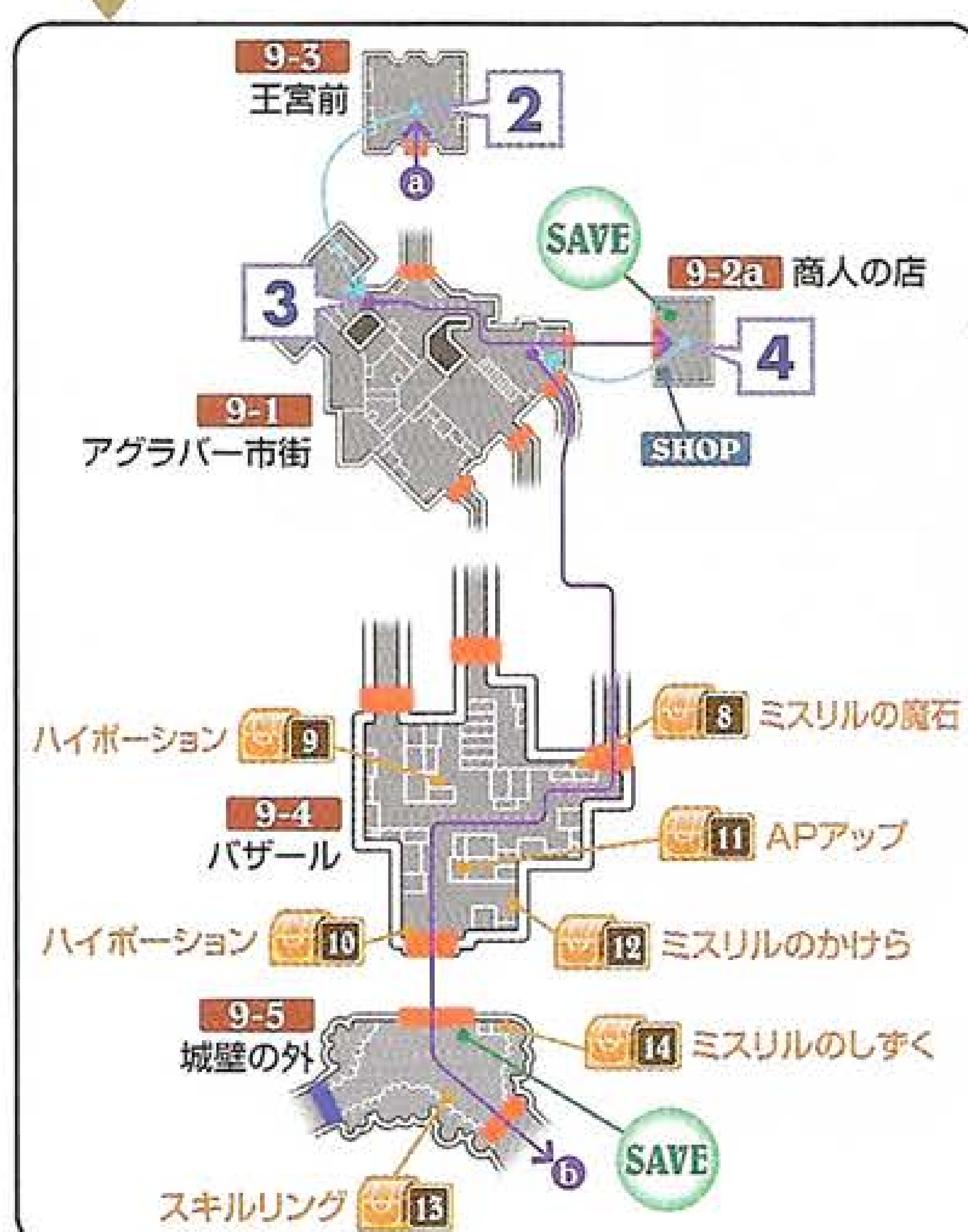
⬅街へもどるとアラジンたちが商人に追われていた。アブーがランプを盗んだせいらしい。

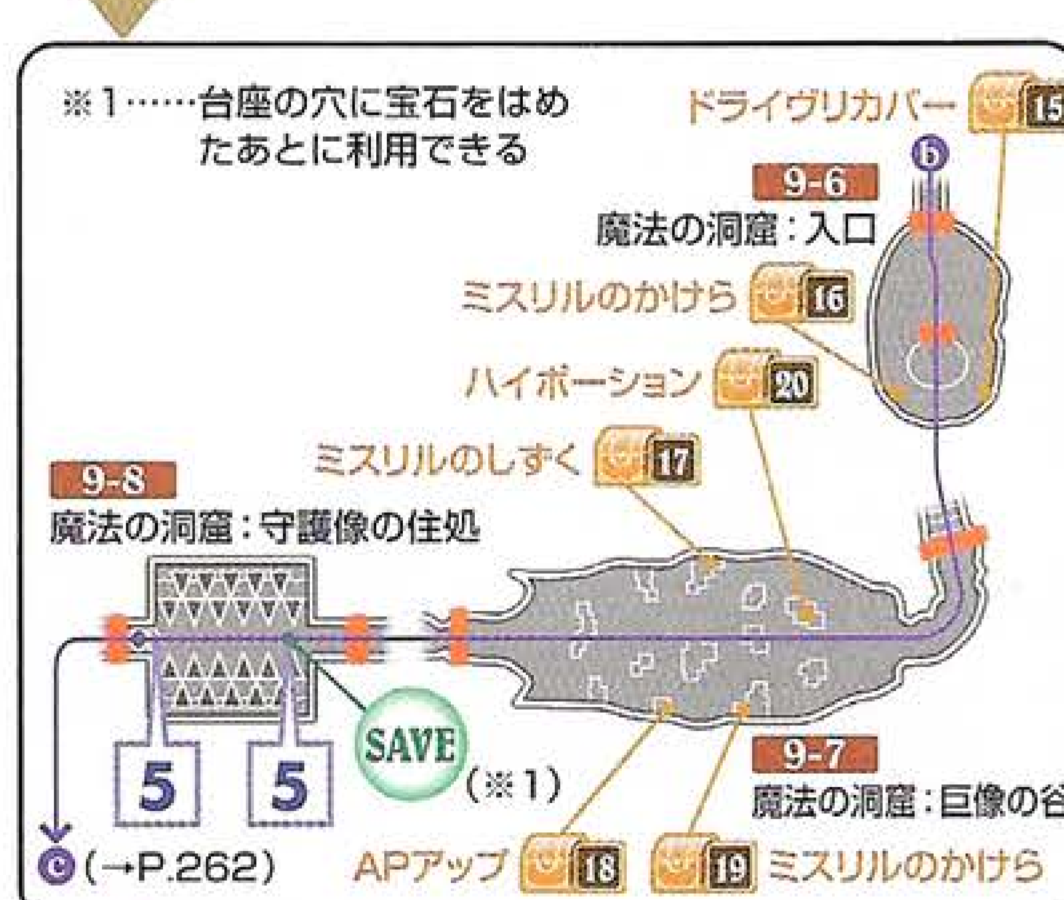


3

⬅商人に返したランプを見て驚くイアーゴ。それはジャファーを封印したものだったのだ。







P.262へ

エピソード1：砂漠の王宮へ

アグラバー市街のほか、前作に登場した魔法の洞窟も訪れることになる。ただし、洞窟の構造はかつて冒険したときとまったくちがうのだ。

BATTLE LV 22

BOSS


ボルケーノロード


ブリザードロード

1 9-1 アグラバー市街
●ハートレスに襲われ、商人の店に逃げこむ
バトル ルナバンディット×6
入手 アグラバーの地図

2 9-3 王宮前
●ジャスミンと再会する

3 9-1 アグラバー市街
●アラジンがパーティーに加わる

4 9-2a 商人の店
●ジャファーのランプをゆずってほしいと商人に頼む

5 9-8 魔法の洞窟：守護像の住処
●宙に浮かぶ宝石を調べる
●台座の穴を調べる
●アブーに指示して、台座の穴に宝石をはめこませる

BONUS
ソラ HP+5
ドナルド 『ドナルドブリザド』
グーフィー HP+5
アラジン HP+15

P.263へ

1 攻撃を当てていけばバトルは終わる

このバトルは、下記の条件のいずれかひとつを満たせば終わり、ソラたちが自動的に 9-2a 商人の店へ移動する。ちなみに、バトルがはじまったときに出現するルナバンディット6体を倒しても、追加でシャドウとルナバンディットが無限に現れるので、敵を全滅させることはできない。

9-1 アグラバー市街でのバトルが終わる条件

◆ソラが敵に攻撃を20回当てる
◆ソラのHPが残り30%未満になる
◆バトルがはじまってから3分たつ

5 △ボタンでアブーをうまく誘導しよう

宙に浮かぶ宝石と、台座の穴の両方を調べると（どちらを先に調べてもかまわない）、アブーが宝石に手を出してワナが作動する。リアクションコマンドでアブーに指示を出し、台座の穴に宝石をはめこませよう。

具体的には、リアクションコマンド『すすめ！ アブー』を使ってアブーを前進させ、台座の穴の前に着いたら『はめこめ!!!』で宝石をはめこませればいい。ただし、ときどき奥から波がきて、これに当たるとソラたちとアブーが押しもどされてしまう（ソラたちはダメージも受ける）。下の写真のように、うまく波を避けていくこと。

なお、ワナが作動しているあいだは、ときどき氷の塊も出現する。これに当たってもダメージを受けるので注意。


⬅波がきたら、△ボタンでアブーをジャンプさせたあと、すぐに✕ボタンでソラもジャンプ。✕ボタンは押しっぱなしにしておこう。


➡ショートカットコマンドを利用し、『リフレク』で波を防ぐのも効果的。ただし、アブーをジャンプさせるのを忘れないように。

Event Scene Pick up



⬅ジャファーのランプを商人からゆずってもらうため、一行は財宝を求めて魔法の洞窟へ。



5 6

⬅魔法の洞窟には仕掛けがいっぱい。敵や障害を越えつつ、ソラたちは奥へと進んでいく。



8

⬅何とか宝物庫へとたどり着いたソラたち。しかし、彼らの背後にはピートの姿が……。



⬅無事に財宝を手に入れて街へもどったものの、お店には誰もいない。いったい商人はどこへ？



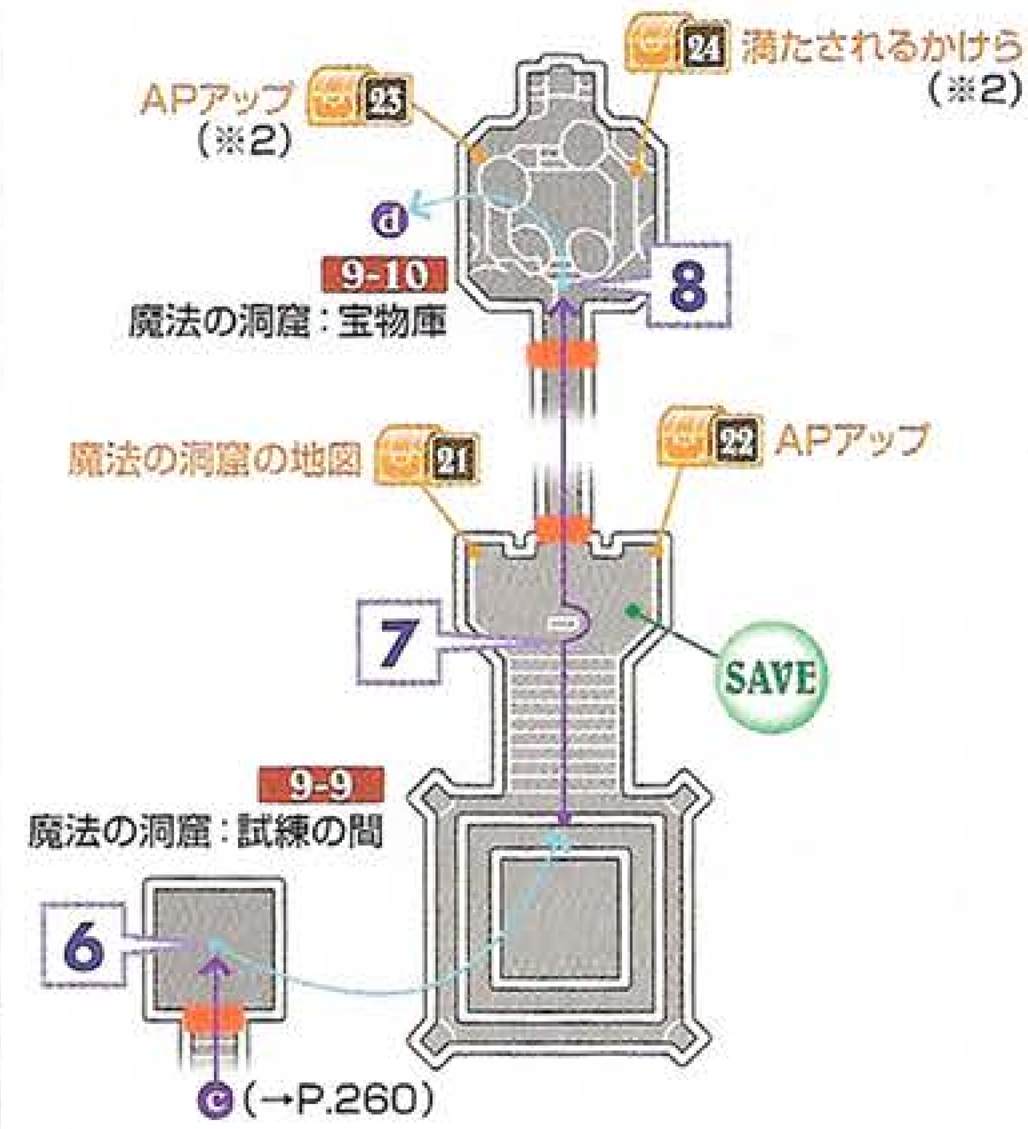
9

⬅お店の外では商人がピートに追われていた。どうやらピートの狙いも、あのランプらしい。

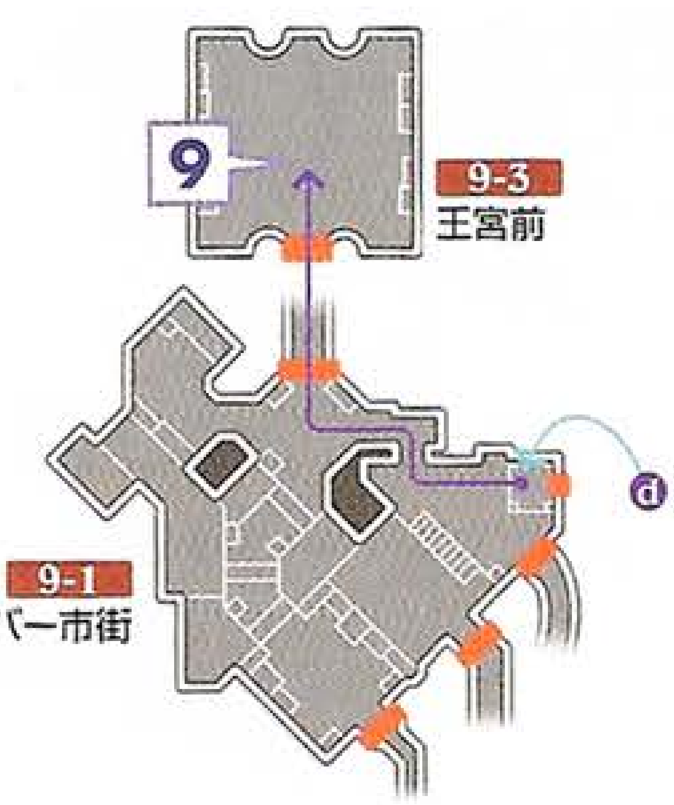


9

⬅ついにランプを手に入れてご満悦のピート。このままでは、ジャファーが復活してしまう！



※2……ハートレスを倒したあとに訪れると入手できる



エピソードクリア



6 9-9 魔法の洞窟：試練の間（上層）
●石板の文字を読んで、試練に挑む
バトル （右記参照）

7 9-9 魔法の洞窟：試練の間（下層）
●石板の文字を読んで、扉を開ける

8 9-10 魔法の洞窟：宝物庫
●財宝を手に入れる
●ピートが放ったハートレスを倒す
バトル （右記参照）
BONUS
ソラ HP＋5
ドナルド HP＋4
グーフィー 『オートヒーリング』
アラジン HP＋15

9 9-3 王宮前
●ジャファーのランプをピートから取りもどす
バトル ボルケーノロード（→P.395）＋ブリザードロード（→P.396） 王様
BONUS
ソラ 『エクスプロージョン』
ドナルド HP＋4
グーフィー 防具装備数＋1
アラジン HP＋15
入手 ランプチャーム

エピソードクリア

6 時間内に5連続バトルを終わらせよう

9-9 魔法の洞窟：試練の間では、△ボタンで石板の文字を読み、「よし、動かしてみよう！」を選ぶと、石板の試練に挑戦できる。5回にわけて出現する敵を2分以内にすべて倒せば、試練を突破したことになるのだ（第5の階層で時間内に敵をすべて倒せなければ、石板の前にもどされて最初からやり直し）。なお、出現する敵の種類と数は下の表のとおり。

石板の試練で出現する敵

階層	出現する敵
第1の階層	アイスキューブ×4
第2の階層	アイスキューブ×2＋フレアグローブ×2
第3の階層	ファットバンディット
第4の階層	ファットバンディット＋フレアグローブ×3
第5の階層	フォーチュンテラー×2



⇐試練の舞台は全部で5つ。第1～第4の階層では、出現した敵をすべて倒すか15秒が過ぎると床が消え、残っていた敵やプライズと一緒につぎの階層へ移動する。

7 宝物庫の扉を開くカギは石板にあり

石板の試練を突破した先にも、6で調べたものと同じ形の石板がある。△ボタンで調べて文字を読めば、9-10 魔法の洞窟：宝物庫へ通じる扉が開くのだ。



⇐石板のそばにある光の円は、ワープポイント。一度調べれば、以降は『ときはなつ』を使うことで、試練に挑戦せずにふたつの石板のあいだを行き来できる。

8 50体のハートレスがつぎつぎと登場

9-10 魔法の洞窟：宝物庫へ行くと、財宝を手に入れた直後にバトルになる。出現する敵は右のとおりだが、50体全部が一度に出現するわけではなく、ソラたちが敵を何体か倒すごとに、優先順位が高い敵から順に少しずつ追加されるのだ。

8のバトルで出現する敵

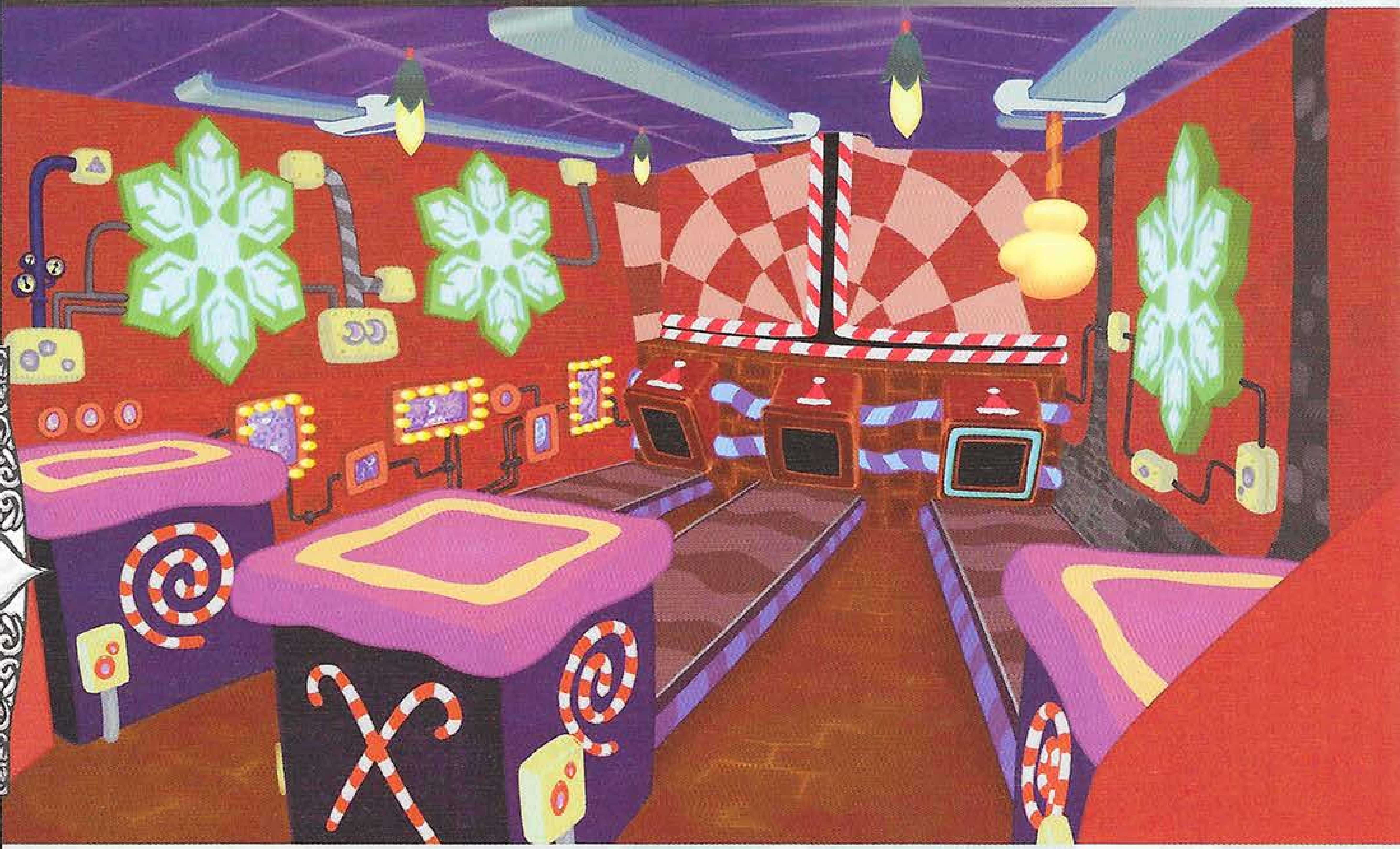
1. シルバーロック×7
2. アイスキューブ×14
3. フレアグローブ×26
4. ファットバンディット×3

※番号は追加出現の優先順位を示す

HALLOWEEN TOWN

ハロウィンタウン

映画『ナイトメアー・ビフォア・クリスマス』の
おもな舞台となる街。
いつもはハロウィンの飾りつけがされて
不気味な雰囲気だが、いまはジャックの提案により、
華やかな電飾があちこちでまたたく。
街はずれにある扉の先には、雪に包まれたクリスマスタウンが。



コマンドウインドウ

通常時



バトル時



←ハロウィンタウン側ではこの形に。バトル中はプレゼントの箱からカボチャが飛び出す。

通常時



バトル時



←クリスマスタウンでは、しま模様のキャンデーなどクリスマス定番のお菓子で飾られる。

宝箱

大



小

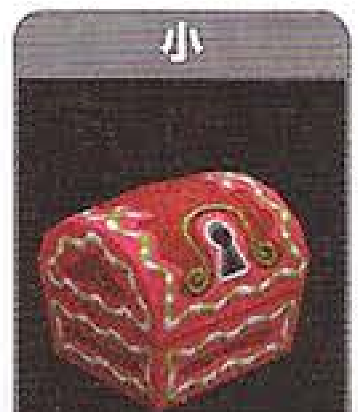


←ハロウィンタウン側の宝箱は骨模様でおどろおどろしい雰囲気。大きい宝箱はカボチャマークつきだ。

大



小



←クリスマスタウンの宝箱。大きい箱のフタの部分には、リボンのついたベルの模様があしらわれている。

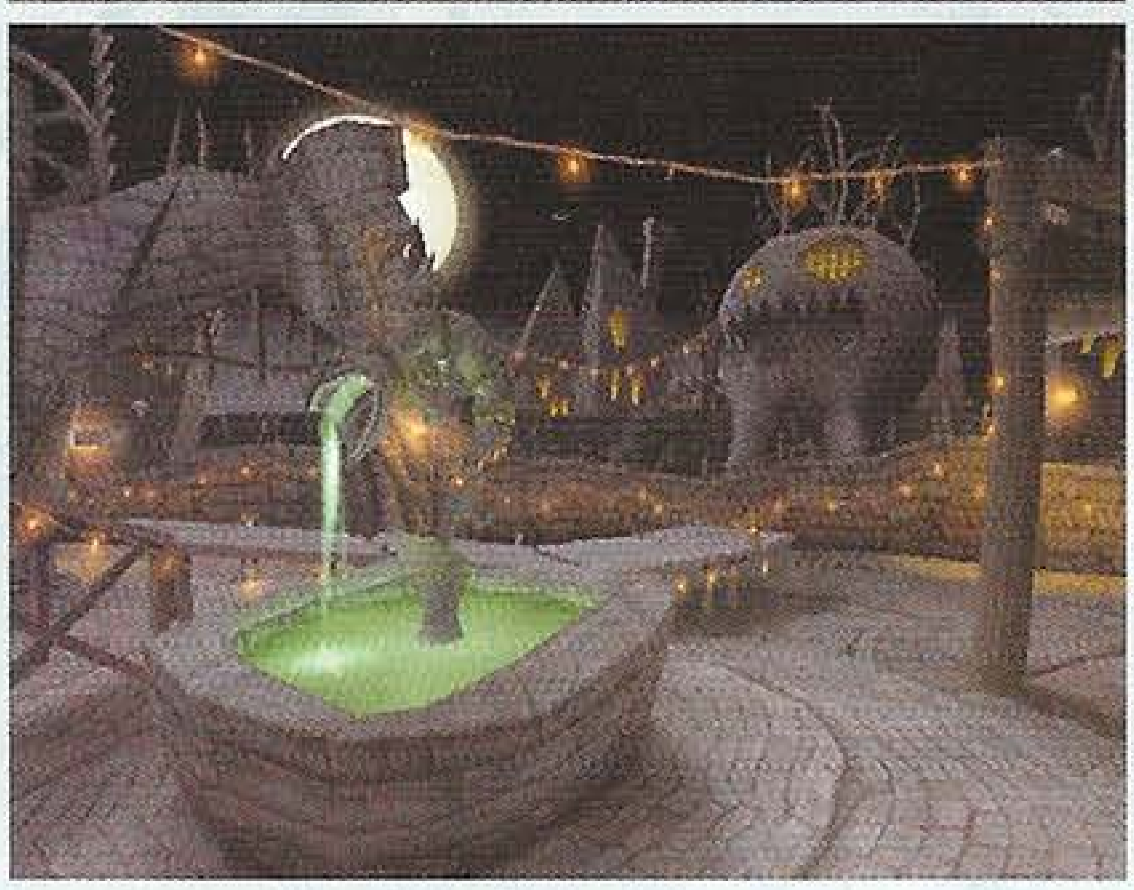
はじめて訪れたときのお話



1年ぶりに再会したジャックは、偶然目にしたクリスマスに夢中になり、自分がサンタクロースのかわりになって「ハロウィン風クリスマス」をしようと考えていました。不安げなサリーをよそに、サンタクロースを迎えに行こうとするジャック。ソラたちはサンタクロースの護衛を引き受け、ジャックと一緒にクリスマスタウンへ向かいます。しかしそのころハロウィンタウンでは、ある人物がブギーをよみがえらせ、ソラたちに復讐しようとたくらんでいました……。









WORLD PICKUP 雰囲気がまったくちがう、ふたつの街



⬅今作が初登場のクリスマスタウン。おもちゃやお菓子を思わせる、楽しげな建物が並ぶ。



⬅ギロチン広場の一角には、原作同様、クリスマスまでの日数を示したボードがある。

マップを移動したときの演出



⬅ハロウィンのシンボルであるカボチャのマーク。

➡優しい雰囲気に包まれたサンタクロースの家。奥にはおもちゃの製造工場が。



ハロウィンタウンのキャラクター

ジャック

Jack Skellington

登場作品：『ナイトメアー・ビフォア・クリスマス』(1993年)

恐怖と悪夢をつかさどる、ハロウィンタウンの人気者。フルネームはジャック・スケリントンで、"カボチャの王"の異名を持つ。毎年、街の住人たちの中心となってハロウィンの準備を進めてきたが、アイデアに行きづまって悩んでいたとき、偶然クリスマスタウンへの扉を発見。扉の先で目にしたクリスマスに心を奪われ、「ハロウィン風クリスマス」に挑戦しようとする。

前作とくらべてみると？　前作ではハロウィンの仕掛け役として、ハートレスをあやつりハロウィンを盛り上げようとしていたが、本作のジャックは映画と同様、自分なりのクリスマスを作ることで頭がいっぱい。サンタクロースの名前を「サンディ・クローズ」とカンちがいしているのも、原作と同じだ。



ジャック（サンタ服）
サンタクロースのふん装をしたジャック。服はサリーが作ってくれたものだ。





サリー

Sally

登場作品：『ナイトメアー・ビフォア・クリスマス』(1993年)

フィンケルスタイン博士が作った、つぎはぎ人形の女性。取りはずした手足を自由に動かせるという特技を持つ。博士の世話をするのが仕事だが、ジャックのそばにいたくて逃げ出そうとすることもしばしば。ジャックがムチャなことをしないよう、ハラハラしながら見守っている。



前作とくらべてみると？　ジャックの立てた計画に不安を覚えつつも彼に協力してしまうのは以前と同じ。ただし今回は、サンタクロースのもとにみずから出向いたり、手足を取りはずす特技を披露したりと、前回よりも自分から積極的に動く。



⬅サンタクロースを助けようと、取りはずした自分の足でブギーの気をそらす。

ゼロ

Zero
登場作品：『ナイトメアー・ビフォア・クリスマス』(1993年)

ジャックのペットで親友。実体を持たない幽霊犬で、移動するときはふわふわと空を飛び、昼間は墓場にある小屋で寝て過ごしている。主人であるジャックのことが大好きだが、1年前からはソラたちとも仲良し。カボチャの形をした、オレンジ色に光る鼻がトレードマーク。





前作とくらべてみると？
前作では、墓場に隠れていたサリーを見つけたり、小鬼たちのあとを追ったりと活躍したゼロ。そのとき一緒に行動したソラたちのことは1年たってもちゃんと覚えており、ハロウィンタウンを訪れたソラたちを、最初に出迎えてくれる。



フィンケルスタイン

Dr.Finklestein
登場作品：『ナイトメアー・ビフォア・クリスマス』(1993年)

いろいろなものを発明している、ハロウィンタウンの科学者。街の人からは尊敬をこめて「博士」と呼ばれ、自分でも天才を自称している。とても頑固で、実験が失敗しても、なかなか自分のミスとは認めない。考えごとに熱中すると、頭のフタを開けて脳みそをいじるのがクセ。



前作とくらべてみると？
以前はジャックに頼まれ、ハートレスをあやつるための"心"を作ろうとして失敗した。今回はジャックのクリスマスに協力しつつも、小鬼たちに手伝わせて新たな実験をしているようだ。

サンタクロース

Santa Claus
登場作品：『ナイトメアー・ビフォア・クリスマス』(1993年)

夢とプレゼントを子どもたちに届ける、全世界の人気者。赤いコートに身を包み、クリスマスの夜にはトナカイの引くソリで夜空を駆けてプレゼントをくばる。クリスマスタウンにある自宅でクリスマスの準備に追われていたが、ジャックのせいでさまざまな騒動に巻きこまれてしまう。





原作では？
さまざまな災難に見舞われるのは、原作でもゲームでも同じ。ちなみに、ジャックが「サンディ・クローズ」と呼ぶのは、うろ覚えの名前から、彼を爪の鋭いバケモノとカンちがいしたため。

ハロウィンタウンのキャラクター

ロック&ショック&バレル

Lock&Shock&Barrel

登場作品：『ナイトメアー・ビフォア・クリスマス』(1993年)

足の生えたバスタブに乗って移動する、イタズラ好きな3人の小鬼。ハロウィンのお祭りでもイタズラ係として活躍する。以前は、大鬼であるブギーに、恐怖のあまり従っていた。いまはフィンケルスタインの実験を手伝いながらも、ヒマを見ては悪さばかりしている。

前作とくらべてみると?　1年前はブギーの手下として暴れまわっていた小鬼たちも、ブギーがソラたちに倒されたあとは博士の助手をつとめるなど、多少はおとなしくしていた様子。ところが、ブギーが復活したとたん、彼のたくらみに手を貸し、ふたたびソラたちをジャマしにくる。



ショック
小鬼たちのなかで唯一の女の子。悪知恵が働き、計画を立てるのが得意。

ロック
3人組のリーダー格。あとさきを考えず、とことんまでイタズラをする。

バレル
3人組のひとり。これといって得意なことがなく、損な役まわりが多い。

バスタブ
小鬼たちの乗り物。3人の用意したイタズラ道具が、なかに入っていることも。

ブギー

Boogie

登場作品：『ナイトメアー・ビフォア・クリスマス』(1993年)



ハロウィンタウンの無法者。イカサマが得意なギャンブラーで、街のみんなに嫌われている。1年前、ジャックのハロウィン計画を悪用して、街を乗っ取ろうとした。ソラたちに倒されたはずだったがマレフィセントの手で復活し、仕返しのために悪知恵をしぼる。



前作とくらべてみると?　前作ではマレフィセントひきいる闇の勢力の一員に加わり、ジャックへの対抗心から街を支配しようとしていた。復活をとげた本作では、自分を倒したソラたちへの復讐に燃えている。ちなみに、サンタクロースをつかまえるのは、原作と同じだ。



⬅復活したばかりで本調子ではなく、話を聞いている途中で眠ってしまうことも。

町長

Mayor

登場作品：『ナイトメアー・ビフォア・クリスマス』(1993年)

ハロウィンタウンを治める、温厚でお人よしの町長。頭の表側にはにっこりした笑顔、裏側にはいまにも泣き出しそうな顔があり、気分によってクルクルと入れかわる。大事なことはなんでもジャックにまかせっぱなしで、「ハロウィン風クリスマス」についてもとくに疑問を持っていない。





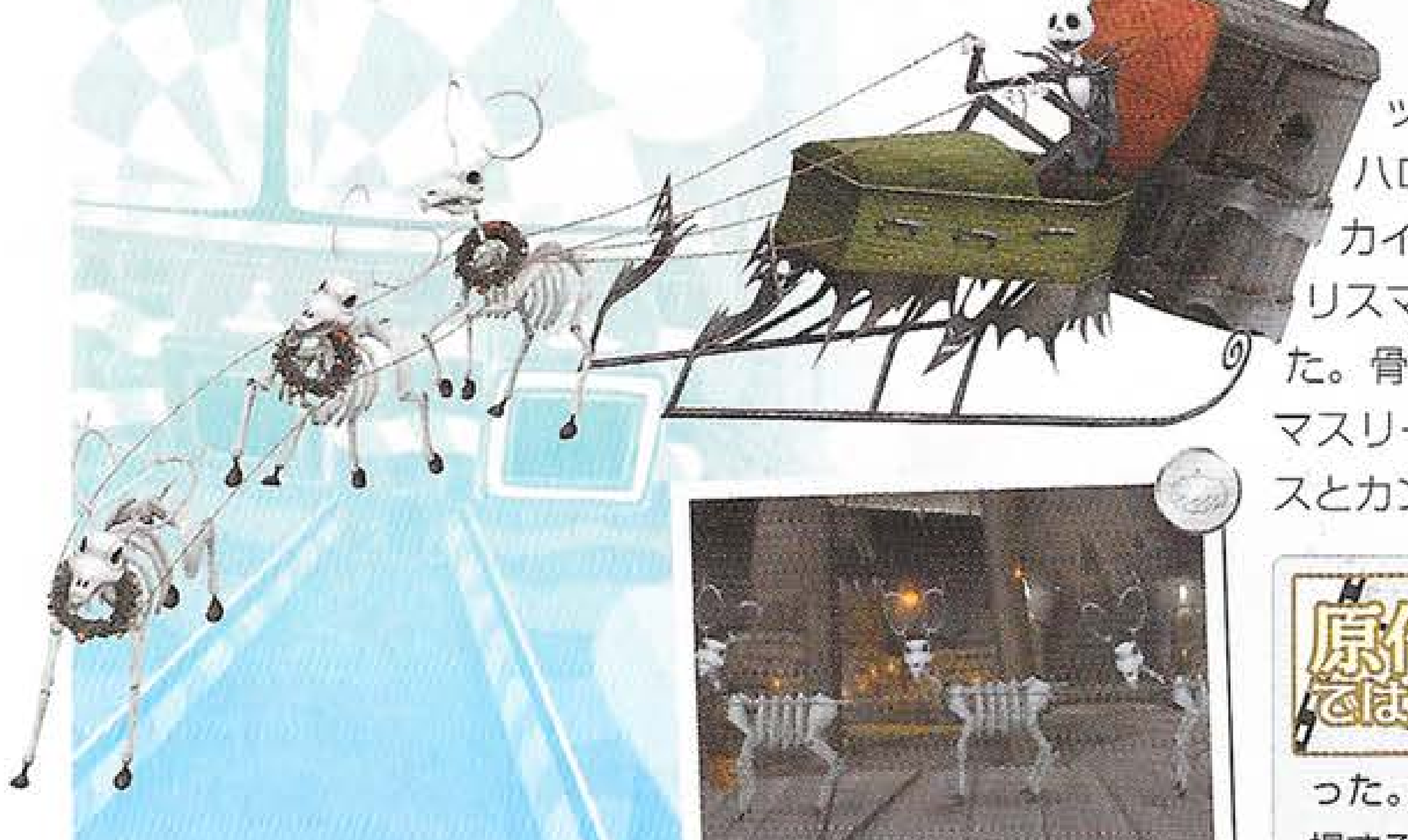
前作とくらべてみると?

前作でも今作でもジャックに頼りきりで、ハートレスが街の平和を乱していてもあわてるだけ。自分が無力であることはちゃんと自覚しているらしく、今回は「私ひとりじゃ何もできないんです」と声に出して訴える場面も。

レインディア

Reindeer

登場作品：『ナイトメアー・ビフォア・クリスマス』(1993年)



フィンケルスタイン博士がジャックの依頼によって完成させた、ハロウィンタウン風の奇妙なトナカイ。サンタのジャックを乗せてクリスマスの夜空を駆けるために作られた。骨でできた身体に不気味なクリスマスリースを下げ、ゴミ箱の荷物ケースとカンオケのソリを引いて走る。

原作では?

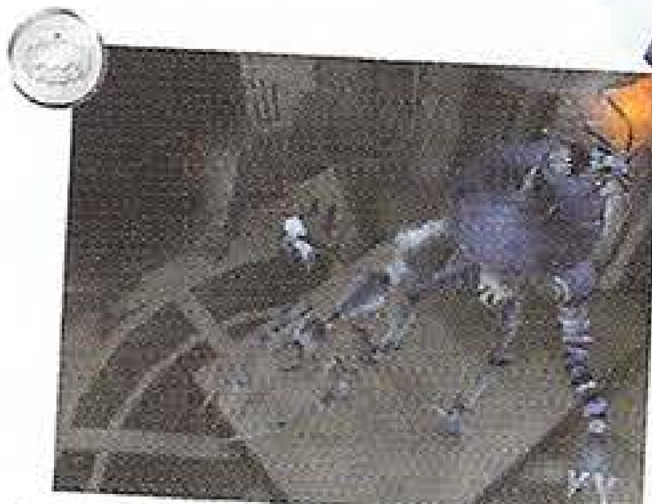
原作では、実際にジャックがクリスマスの晩にこれに乗り、プレゼントをくばった。一方ゲームでは、ジャックが登場するときに試し乗りに使われている。

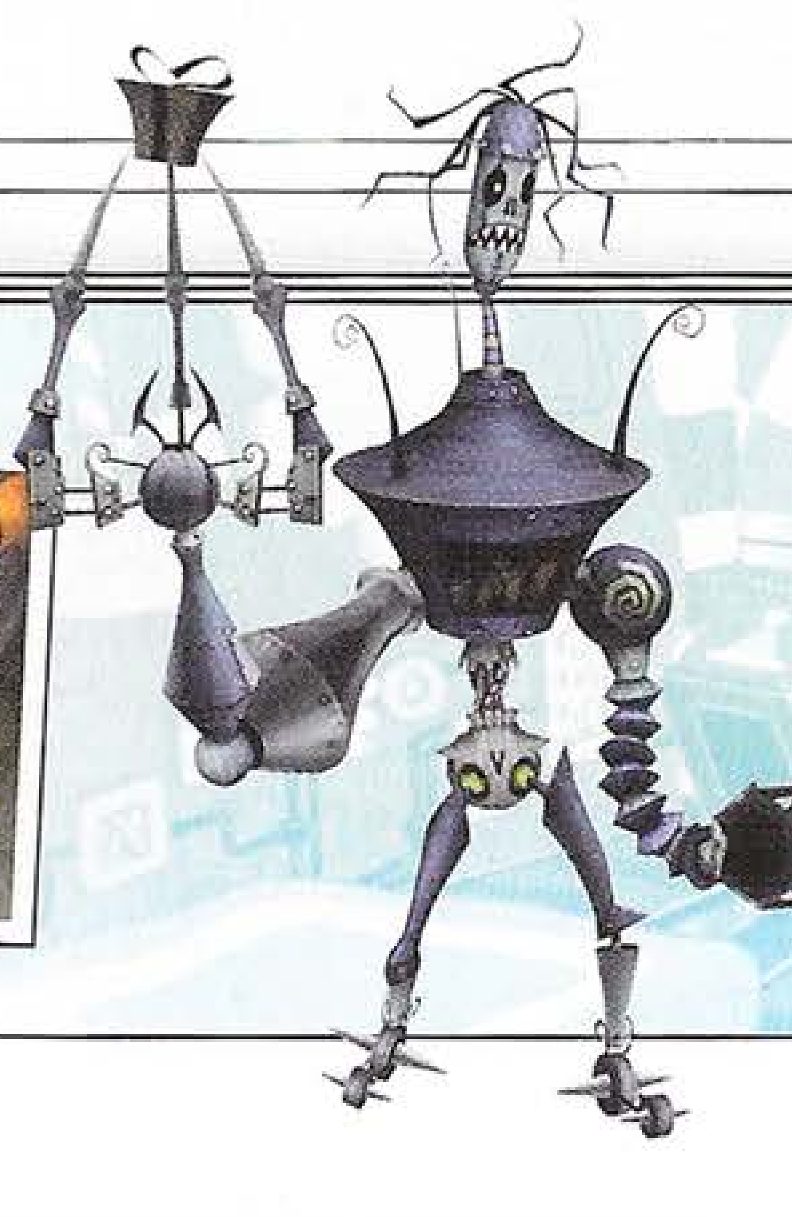
実験体

The Experiment

登場作品：——

フィンケルスタイン博士が小鬼たちに手伝わせながら作った、機械仕掛けの動く人形。身体がバラバラになってもそれぞれのパーツを自由に動かせるのはサリーと同じだが、彼女とちがって心は組みこまれていない。完成を目前にしたある日、研究所から突然消えてしまう。





CHAPTER
この章の見かた
ワールド訪問チャート
トワイライトタウン
ホロウバスティオン
ザ・ランド・オブ・ドラゴン
ビーストキャッスル
オリンポスコロシアム
ディズニーキャッスル
タイムレス・リバー
ポートロイヤル
アグラバー
ハロウィンタウン
プライド・ランド
スペース・パラノイド
100エーカーの森
アトランティカ
存在しなかった世界
インタビュー

ハロウィンタウン
Halloween Town

詳細マップ▶P.652～655

Event Scene Pick up



⬅ひさしぶりに降り立ったハロウィンタウンは、以前に訪れたときとどこか雰囲気がちがう？

▼



1

⬅骨のトナカイが引っ張る棺桶のソリに乗ってさっそうと現れたのは、ジャックだった。

▼



1

⬅ジャックはクリスマスに心を奪われて、自分たちの手でクリスマスをやりたくなったらしい。

▼



3

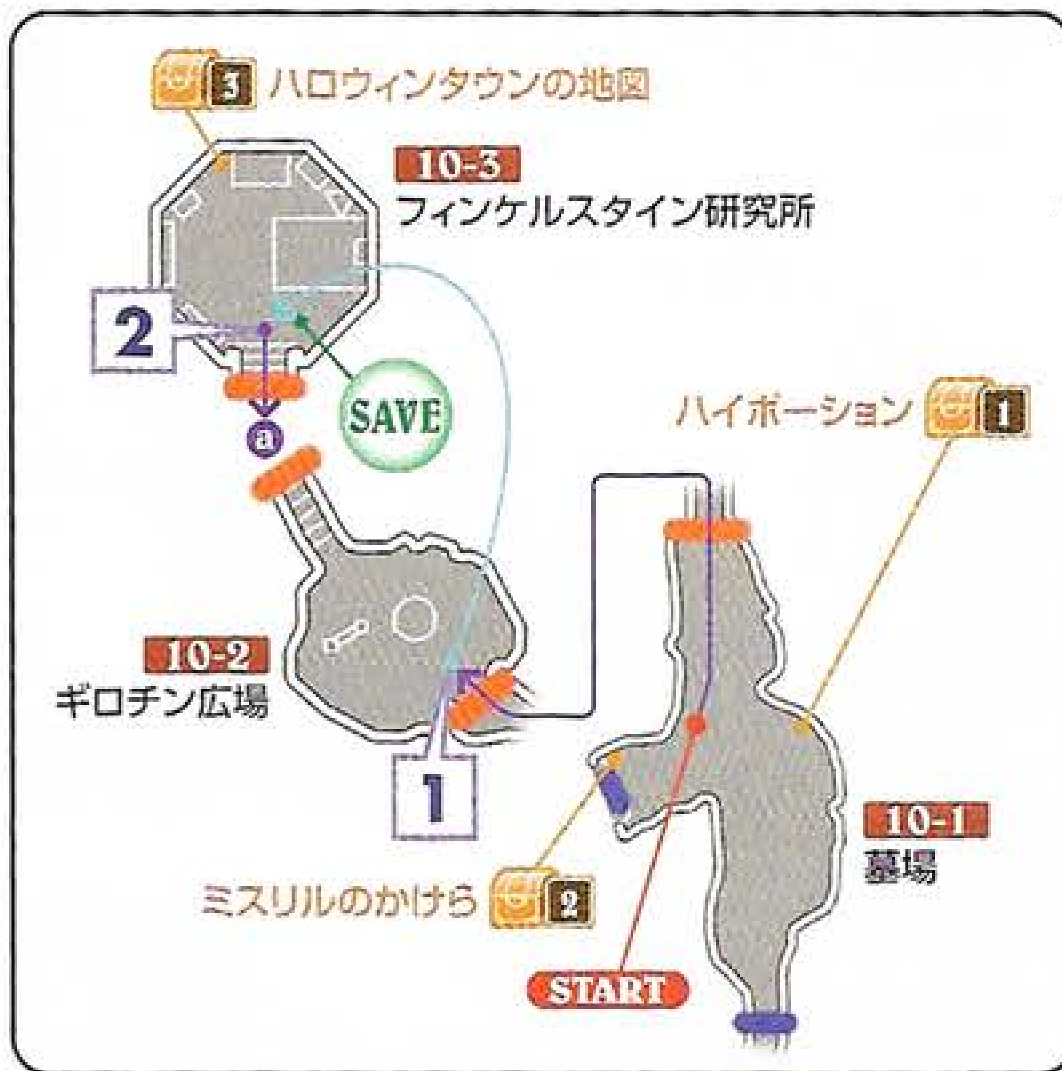
⬅サンタクロースをハートレスから守るため、ジャックはソラにボディガードを依頼する。

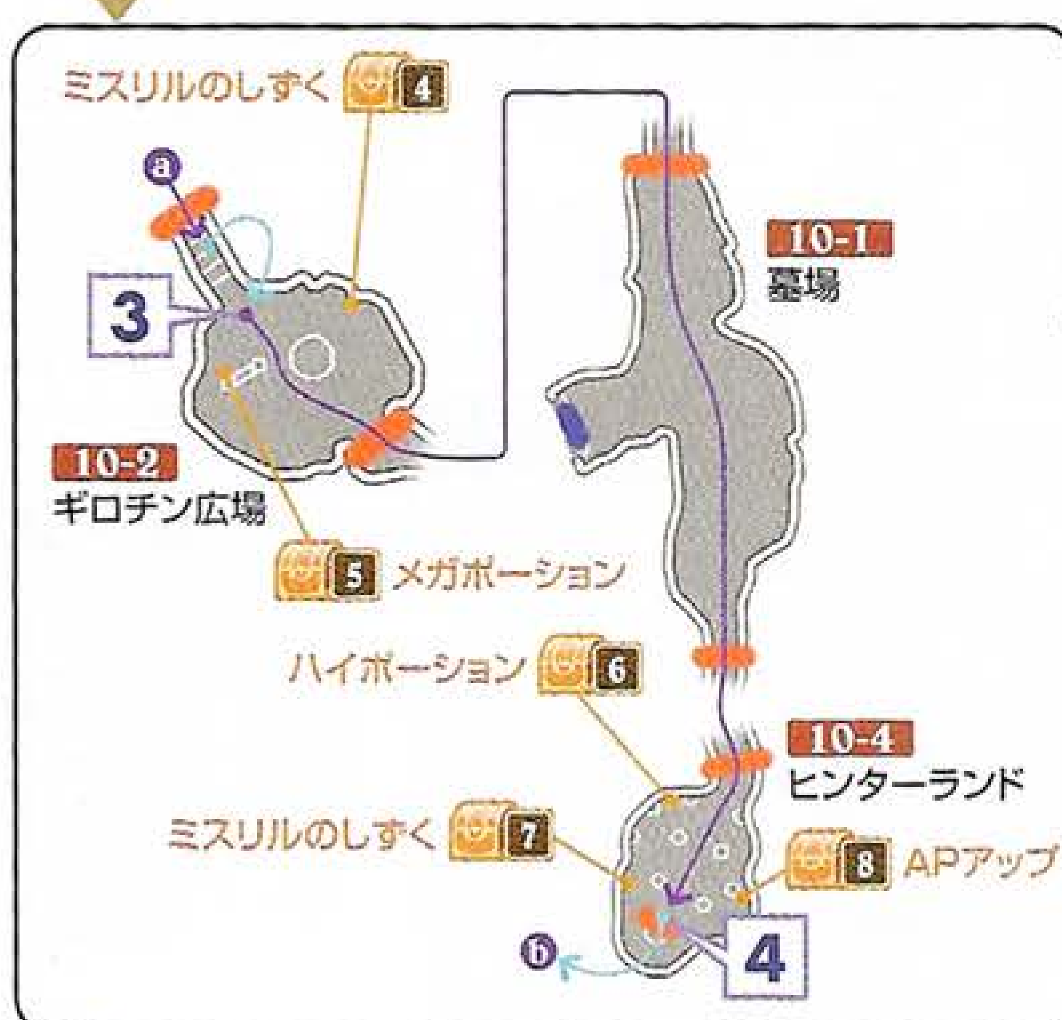
▼



⬅そのころ、小鬼3人組の前に黒マントの人物が姿を現していた。はたして彼女の目的は？

▼







P.272へ

エピソード1：1年ぶりのハロウィンタウンへ！

今回の冒険では、おなじみのハロウィンタウンのほかにクリスマスタウンも登場。これら2ヵ所を行き来しながら物語を進めていくことになる。

BATTLE LV 24

BOSS



プリズンキーパー



ブギー

---

1 10-2 ギロチン広場
●ジャックと再会する

2 10-3 フィンケルスタイン研究所
●ジャックがパーティーに加わる

3 10-2 ギロチン広場
●ハートレスを倒す
バトル シャドウ×7＋ソルジャー×2＋ワイトナイト×11

4 10-4 ヒンターランド
●クリスマスツリー型の扉を調べて奥に入る

5 10-6 クリスマス通り
●広場に現れたハートレスを倒す
バトル モールドリル×3＋トイソルジャー×3

P.273へ

1 2 ギロチン広場へ行けば物語が進む

ゼロを追いかけて 10-2 ギロチン広場へ行けば、ジャックと再会したあとで自動的に 10-3 フィンケルスタイン研究所へ移動し、ジャックがパーティーに加わる。



⬅フィンケルスタイン研究所にある宝箱には、ハロウィンタウンの地図が入っている。研究所の外へ出る前に手に入れておこう。

3 博士の発明品を利用して戦おう

10-2 ギロチン広場には、フィンケルスタイン博士が発明した仕掛けがいくつかある（➡P.653）。これらの仕掛けは、ソラたちやハートレスが近づいたときに作動し、ギロチンの刃や門の扉などがハートレスに当たればダメージを与えることができるので、バトルのときに利用してもいいだろう。



⬅ギロチンやジャックの家の門などの攻撃をソラたちが受けてしまっても、吹き飛ばされるだけで、ダメージはまったく受けない。



➡たとえ仕掛けを利用しなくても、出現した敵を全滅させるか、ソラのHPが残り30%未満になった時点で、このバトルは終わる。



⬅もっとも敵に当てやすいのは、ジャックの家にある門の扉。フィニッシュ技を当てて敵を門のほうへ吹き飛ばし、門を作動させよう。

Event Scene Pick up



6

⬅クリスマスタウンを訪れたソラたちは、本物のサンタクロースと対面し、興奮を隠せない。



7

⬅そのとき、工場から何やら物音が。ロック&ショック&バレルの小鬼3人組のしわざだ。



⬅小鬼3人組をつかまえるため、ソラたちは地面に残された足跡をたどり、あとを追いかける。



⬅1年前に倒されたはずの極悪非道のブギーが復活。いったい今度はどんな悪さをするのか？



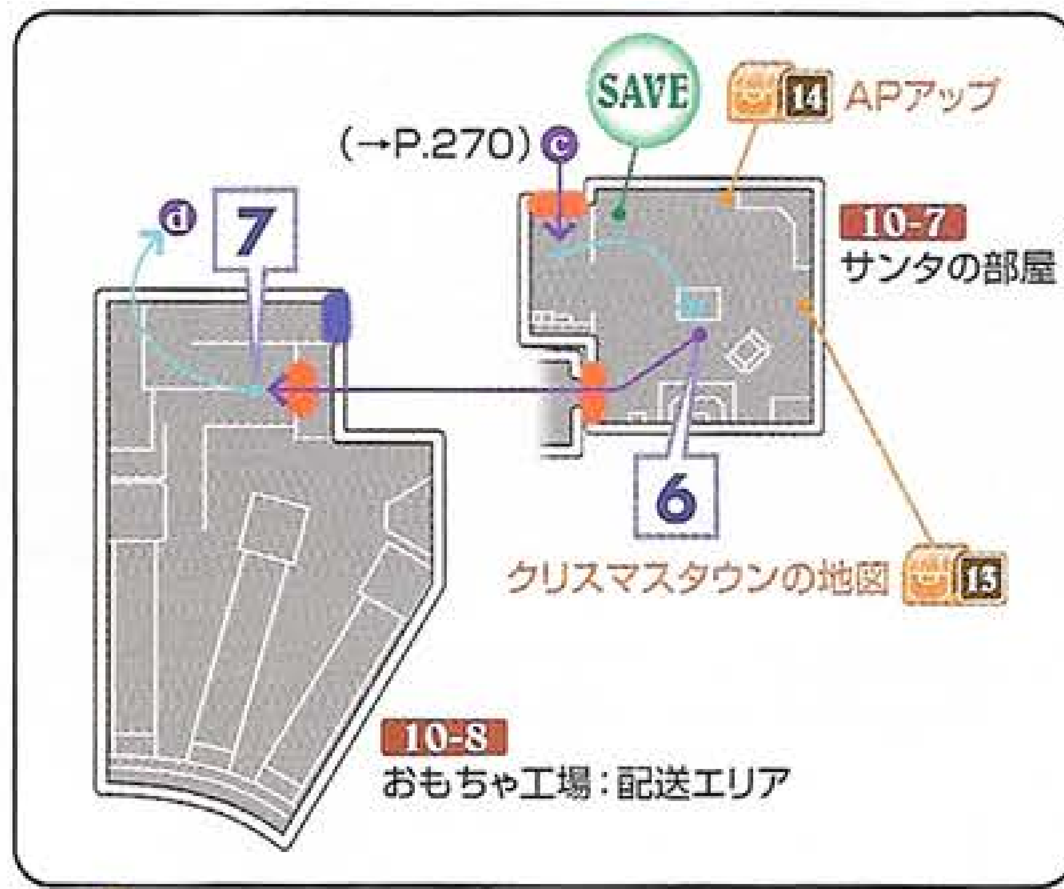
8

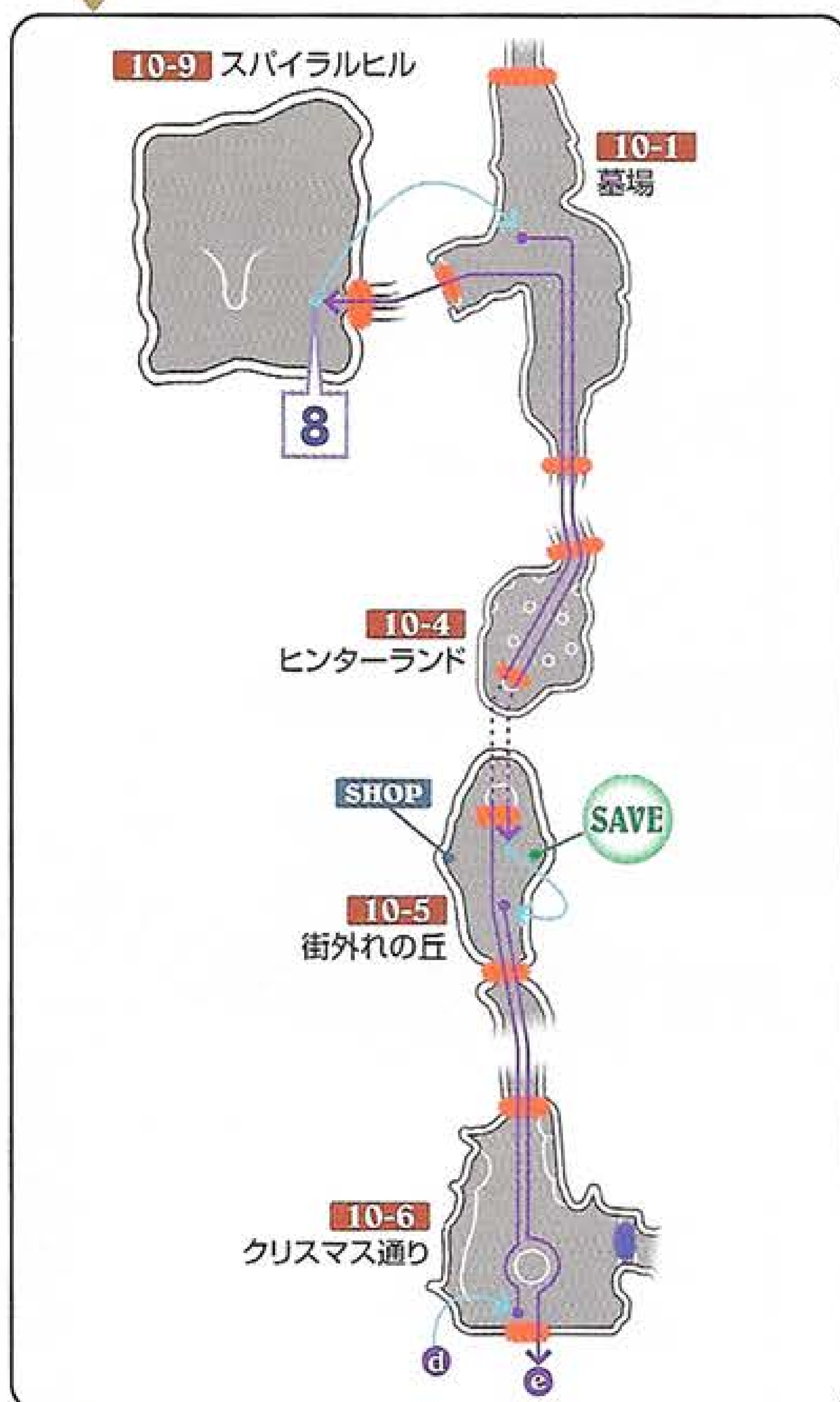
⬅ソラたちは小鬼3人組と対決。ところがそのスキに、サンタクロースがブギーにさらわれた。

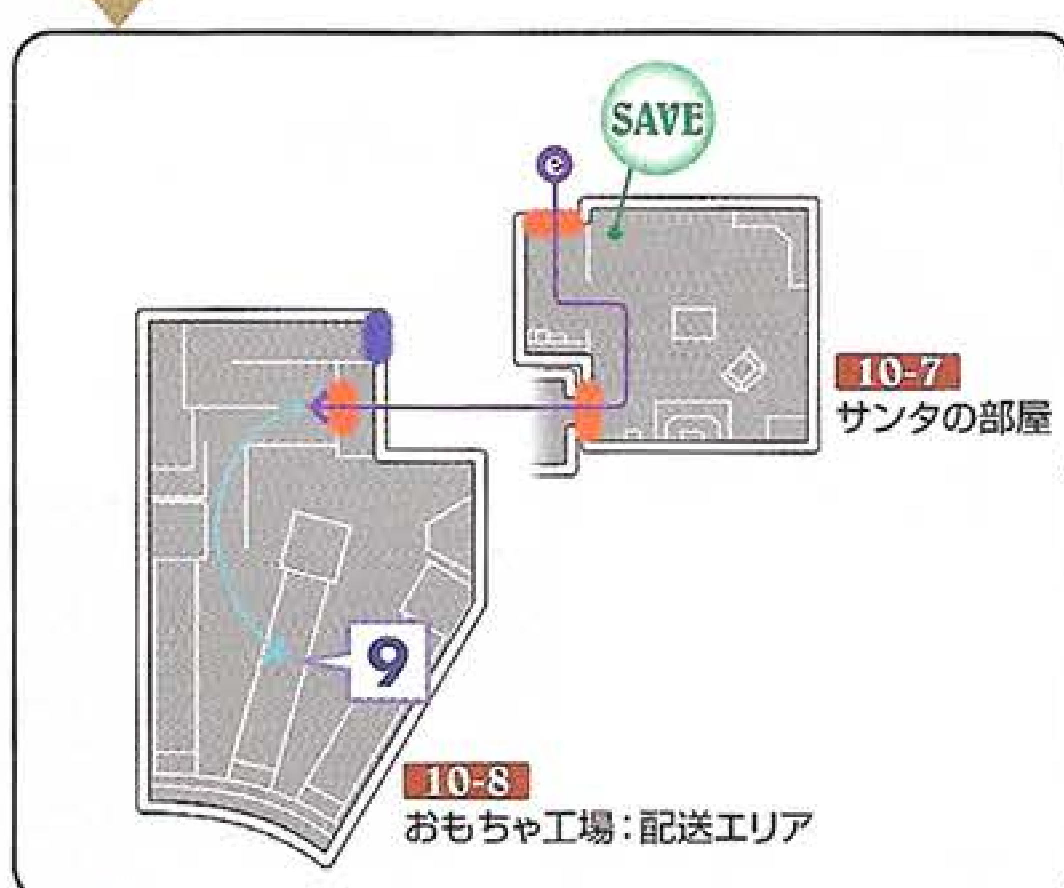


9

⬅おもちゃ工場を乗っ取ったブギー。さあ、ソラたちの手でブギーをこらしめてやろう！







エピソードクリア

6 10-7 サンタの部屋

●サンタクロースと話す

7 10-8 おもちゃ工場：配送エリア

●小鬼3人組を連れてくるように
サンタクロースから言われる

8 10-9 スパイラルヒル

●小鬼3人組が乗るハートレスと戦う

バトル プリズンキーパー（→P.397）

BONUS

ソラ HP＋5

ドナルド 『ハイパーヒーリング』

グーフィー HP＋5

ジャック HP＋15

9 10-8 おもちゃ工場：配送エリア

●ブギーと決着をつける

バトル ブギー（→P.398）

BONUS

ソラ アイテム装備数＋1

ドナルド HP＋4

グーフィー 『コンボリーヴ』

ジャック HP＋15

入手 マグネエレメント

エピソードクリア

7 8 足跡をたどって小鬼3人組を追いかけよう

サンタの家から逃げていったロック＆ショック＆バレルの小鬼3人組は、10-9 スパイラルヒルにいる。小鬼3人組を連れてくるようにサンタクロースから言われたあとは、彼らの足跡が地面に残っているので、それをたどっていくといい。



⬅小鬼3人組の足跡は、クリスマス通りからスパイラルヒルまでつづいている。ちなみに、足跡が残っているのは8の直前まで。



➡プリズンキーパーを倒したあとは、サンタがさらわれたことをサリーから知らされる。急いでサンタの家に向かおう。



アルティマニアコラム ULTIMANIA COLUMN 【ハロウィンタウンでのソラのフォーム】

ハロウィンタウンを訪れると、ソラたちの姿がこのワールドに合ったものに変わる。では、ソラがフォームチェンジしたときはどんな姿になるかというと……あまり変わっていないように見えて、じつはソラが頭につけているお面が変化するのだ。



マスターフォーム



ブレイヴフォーム



ファイナルフォーム



ウィズダムフォーム



アンチフォーム

PRIDE LAND

プライド・ランド

映画『ライオン・キング』の舞台となった野生動物の世界。
「プライド・ランド」とは厳密には、
誇り高き王が代々治めてきたサバンナ一帯の王国を指す。
王国の外には、ジャングルなどの緑豊かな場所から
渓谷や象の墓場などの荒地まで、多彩な地形が広がる。



コマンドウインドウ

通常時



バトル時



⬅石盤風のデザイン。野生動物のシルエットが、ウインドウのまわりをめぐっていく。



宝箱

大



小



⬅ヘタがついた果物を思わせる、独特の形。表面には壁画風の太陽のマークが描かれている。

マップを移動したときの演出



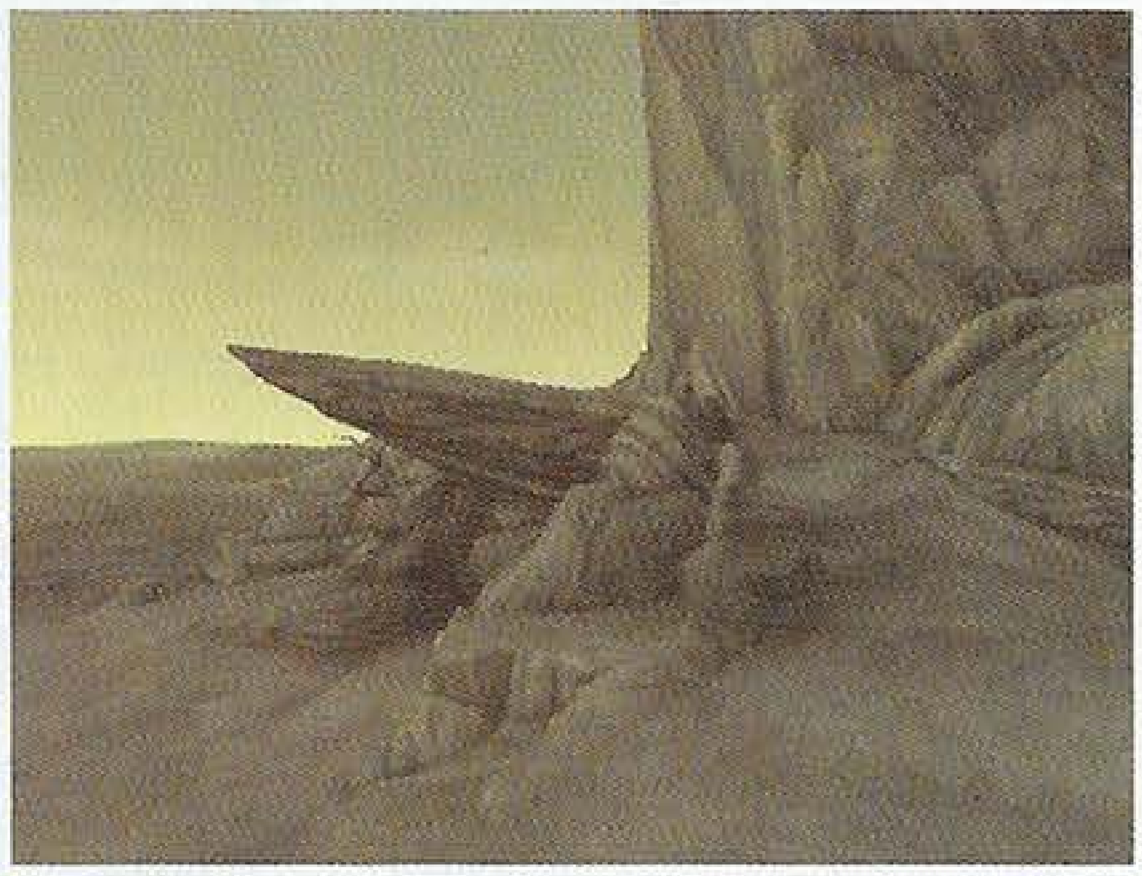
⬅ラフィキが岩壁に描いた、幼少時のシンバの姿だ。

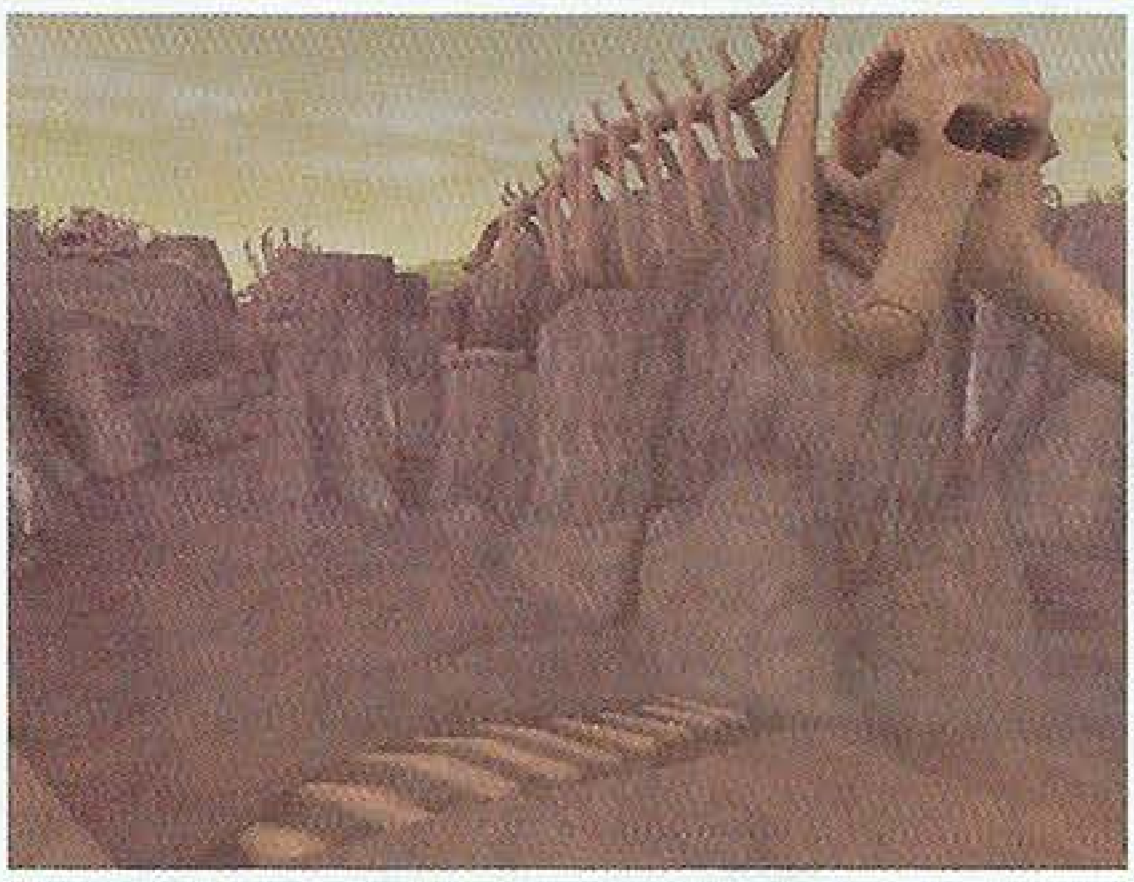
はじめて訪れたときのお話

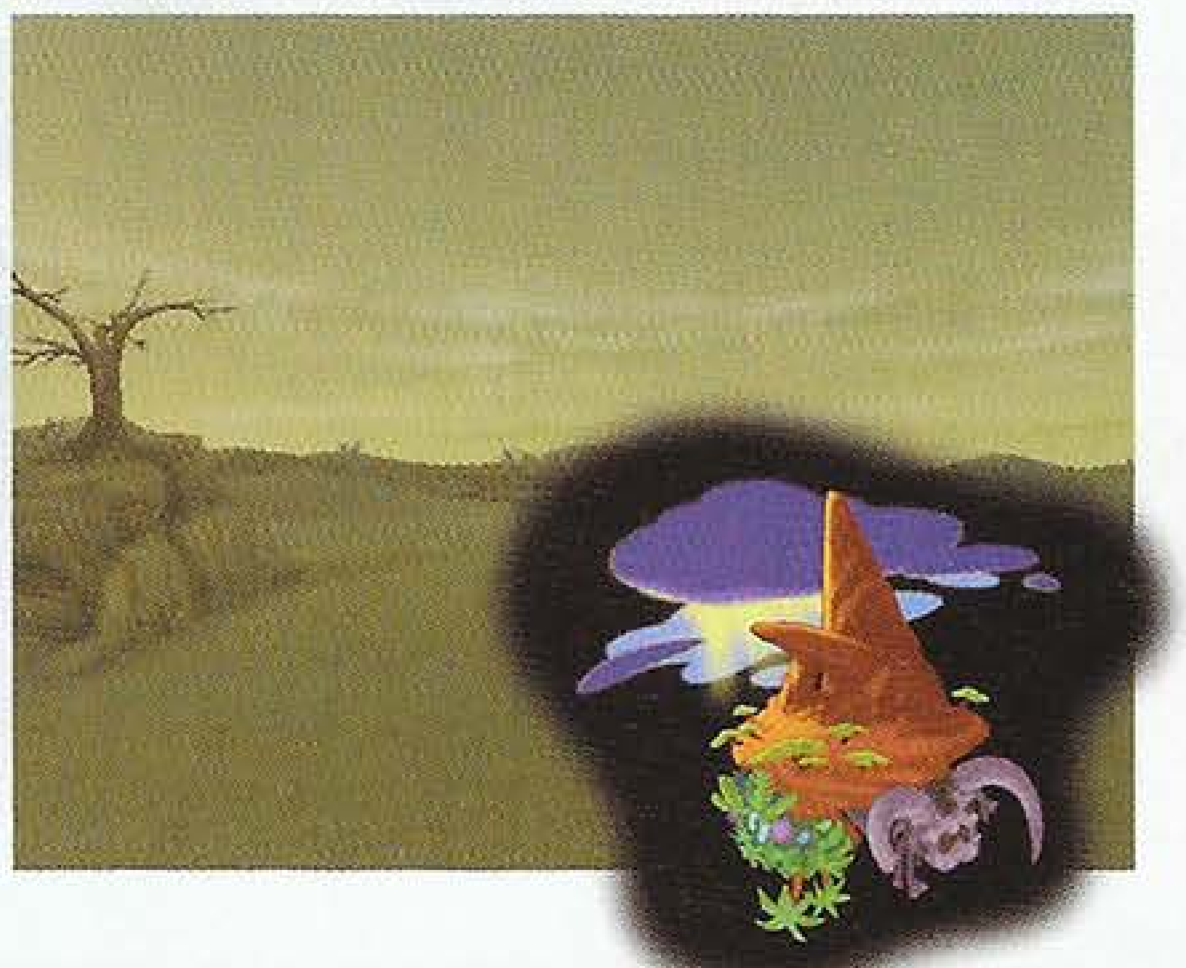


メスライオンのナラに、住人を苦しめる現在の王スカーの手からプライド・ランドを救ってくれと頼まれたソラたち。しかも、どうやらスカーはピートと手を組んでいるようでした。なんとかしたいソラたちですが、王国の呪術師ラフィキによると、国を救えるのは先代ムファサのひとり息子シンバのみ。1年前のシンバを知るソラたちは、さっそく彼を迎えに行こうとします。しかし当のシンバは、過去の苦い記憶から、王国にもどることをためらっていました……。









WORLD PICKUP 豊かな自然に囲まれた、野生動物たちの王国



⬆広々としたアフリカの大地が、プライド・ランドのモデルだ。サバンナの中心部にある大岩プライド・ロックが代々の王の住みかとなっており、そのいただきに登れば、王国の雄大な自然がひと目で見渡せる。



⬅象の骨が転がる不気味な峡谷は、スカーが王になる前はハイエナたちのすみかだった。



➡シンバやティモンたちは、緑豊かなこのオアシスで気楽な暮らしを満喫していたが……。

プライド・ランドのキャラクター

シンバ

Simba

登場作品：『ライオン・キング』(1994年)



1年前ソラたちに力を貸したライオン。先代の王ムファサの息子だが、ある日突然父を失い、その死に責任を感じて国を飛び出した。以来、ジャングルのなかのオアシスで出会ったプンバァ、ティモンと一緒に、つらい過去から目をそむけながらひっそりと暮らしている。

前作とくらべてみると？ 前回は召喚キャラクターとしてソラの冒険に協力。登場時の雄々しい姿は、過去を克服したあとの原作の彼を思わせたが、実際はまだ吹っ切れていなかったらしく、そのことで今回はソラに力を借りる。

ティモン

Timon

登場作品：『ライオン・キング』(1994年)



ジャングルの奥地にあるオアシスでプンバァと暮らす、せわしないミーアキャット。行き倒れていた幼いシンバを助け、現在まで面倒を見てきた。何かと沈んだ表情になりがちなシンバに「ハクナ・マタタ」という言葉を教え、それをモットーにして気楽に生きるよう、彼にすすめている。



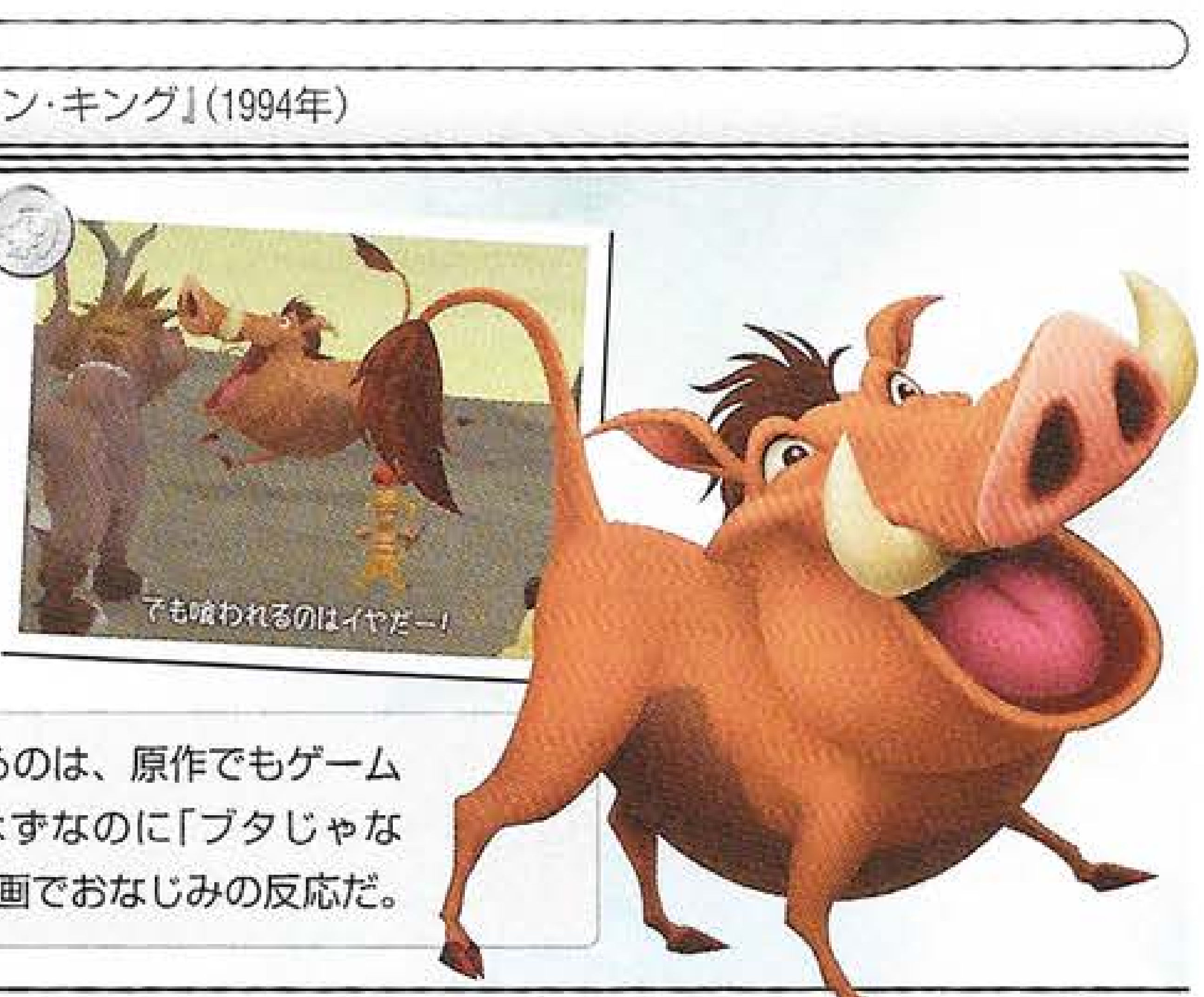
原作では？ ゲームのティモン以上におしゃべりで、どんなときでも陽気に振るまい、ふさぎこんでいたシンバを励ました。ちなみに「ハクナ・マタタ」とは、くよくよするな、気にするな、という意味。

プンバァ

Pumbaa

登場作品：『ライオン・キング』(1994年)

ティモンやシンバと行動をともにしている、のんきなイボイノシシ。かつてはティモンと2匹で心まかせに旅をしていたが、シンバと出会ったのをきっかけに、オアシスにとどまって暮らすようになった。調子に乗りやすくおおざっぱな性格をしており、考えるのはあまり得意ではない。



原作では？ とぼけたセリフで場をなごませるのは、原作でもゲームでも変わらない。ブタの一種のはずなのに「ブタじゃない！」と言ってムキになるのも、映画でおなじみの反応だ。

ナラ

Nala

登場作品：『ライオン・キング』(1994年)

美しくたくましいメスライオン。シンバとは幼なじみで、よく一緒に遊んだ仲。スカーのせいで荒れ果てた王国の様子に心を痛め、新しい王となり国を救ってくれる者を捜していた。亡くなったと聞かされていたシンバが生きていると知り、王国に呼びもどそうとする。



原作では？ ゲーム中には大人になったナラしか姿を見せないが、原作に登場する子ども時代の彼女は、かなりのおてんばぶりを発揮していた。また原作では、シンバとの恋が、よりていねいに描かれている。

ムファサ

Mufasa

登場作品：『ライオン・キング』(1994年)



亡くなってなお動物たちの尊敬を集める、偉大なる先王。現在の王スカーの兄に当たる。息子のシンバに、すべての命はつながっていると教え、王者としての心がまえを説いた。シンバは、父であるムファサが命を落としたのは自分のせいだと思いこんでいるが……？

原作では？ 原作では、動物すべてに敬意を払われる、在りし日の力強い彼の姿が見られる。また、原作で彼がシンバに説く「サークルオブライフ」は、ゲーム中ではキーブレードの名前として活きているのだ。

ラフィキ

Rafiki

登場作品：『ライオン・キング』(1994年)

長老の風格をまとったヒヒの呪術師。古くからプライド・ランドに住む。先代の王ムファサが生きていたころは、王に仕える占い師として重く用いられ、シンバが生まれたときは彼に祝福を与えた。不思議な力で王国の将来を占い、荒れ果てた国を救う者についての預言をする。





原作では？ 過去と向き合う大切さをシンバに教え、彼が王国にもどるきっかけを作った。ゲームではその役目をソラたちが半分請け負っているため少々影が薄いものの、占いで活躍するところは同じ。

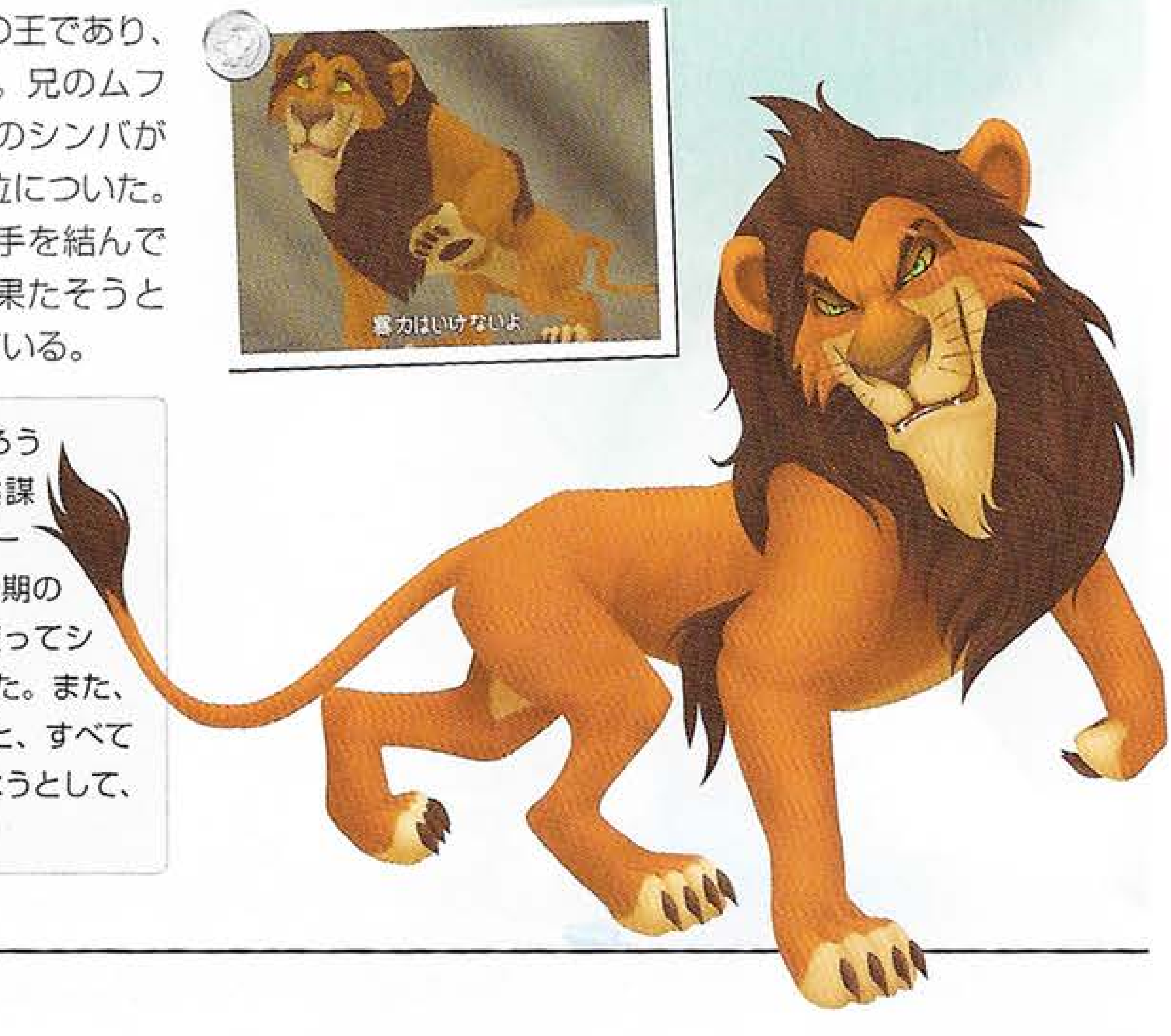
プライド・ランドのキャラクター CHARACTER of PRIDE LAND

スカー

Scar

登場作品：『ライオン・キング』(1994年)

プライド・ランドの現在の王であり、国を荒れ果てさせた張本人。兄のムファサが亡くなり正当後継者のシンバが姿を消したのを受けて、王位についた。嫌われ者のハイエナたちと手を結んでおり、王者としての役目も果たそうとせず、勝手なことばかりしている。



原作では？ 自分が王になろうとさまざまな陰謀をくわだて、ゲーム中で見られるムファサの最期の場面以前にも、ハイエナを使ってシンバを亡きものにしようとした。また、原作ではシンバに敗北したあと、すべての罪をハイエナたちにかぶせようとして、彼らにも愛想をつかされる。

シェンジ&バンザイ&エド

Shenzi&Banzai&Ed

登場作品：『ライオン・キング』(1994年)

ハイエナの群れのリーダーにあたる3匹。スカーと手を組んで、彼が王になるための後押しをし、王国の者から嫌われるハイエナたちが大手を振って歩けるようにした。いまではスカーの後ろ盾があるのをいいことに、好き放題にプライド・ランドを荒らしている。



原作では？ 子どものシンバを亡き者にしようとしたり、ヌーの暴走を引き起こしたりと、さまざまな事件の裏で糸を引く3匹。集団でないと何もできないが、足の速さは並はずれており、ゲーム中でもそのすばやさで、シンバやソラを振りまわす。



シェンジ
3匹のなかの紅一点。あねご肌で、実質的にバンザイとエドを従えている。



バンザイ
一応、3匹組のまとめ役。もっとも、シェンジにお株を奪われることもしばしば。



エド
いつもヘラヘラと笑っていて何を考えているのかわからない、不気味なハイエナ。

COLUMN シナリオコラム

ソラたちの変身①

※つづきはP.291

訪れたワールドの雰囲気に合わせて、外見をさまざまに変えるソラたち。ここではハロウィンタウン、アトランティカ、タイムレス・リバーにおける3人の姿をご覧あれ。

ハロウィンタウン バージョン

オバケのようなおどろおどろしい格好。それぞれ、ふたつのモチーフを組み合わせたデザインになっている。



アトランティカ バージョン

海のなかを動きまわるのにピッタリの姿。ミュージカルでは、この姿で優雅に歌ったり泳いだりする。



タイムレス・リバー バージョン

昔のモノクロアニメを再現した世界だけあって、ソラたちもどこかレトロな雰囲気の姿に変身する。





プライド・ランド

Pride Land

詳細マップ▶P.658~661

Event Scene Pick up



⬅野生の王国プライド・ランドは、動物たちの世界。ソラたち3人も野生動物の姿に変身だ。

1



⬅メスライオンがハートレスに襲われている！さっそくハートレスを撃退するソラたち。

1



⬅メスライオンのナラは、いまの国王のスカーを倒して王国を救ってほしい、とソラに頼む。

2

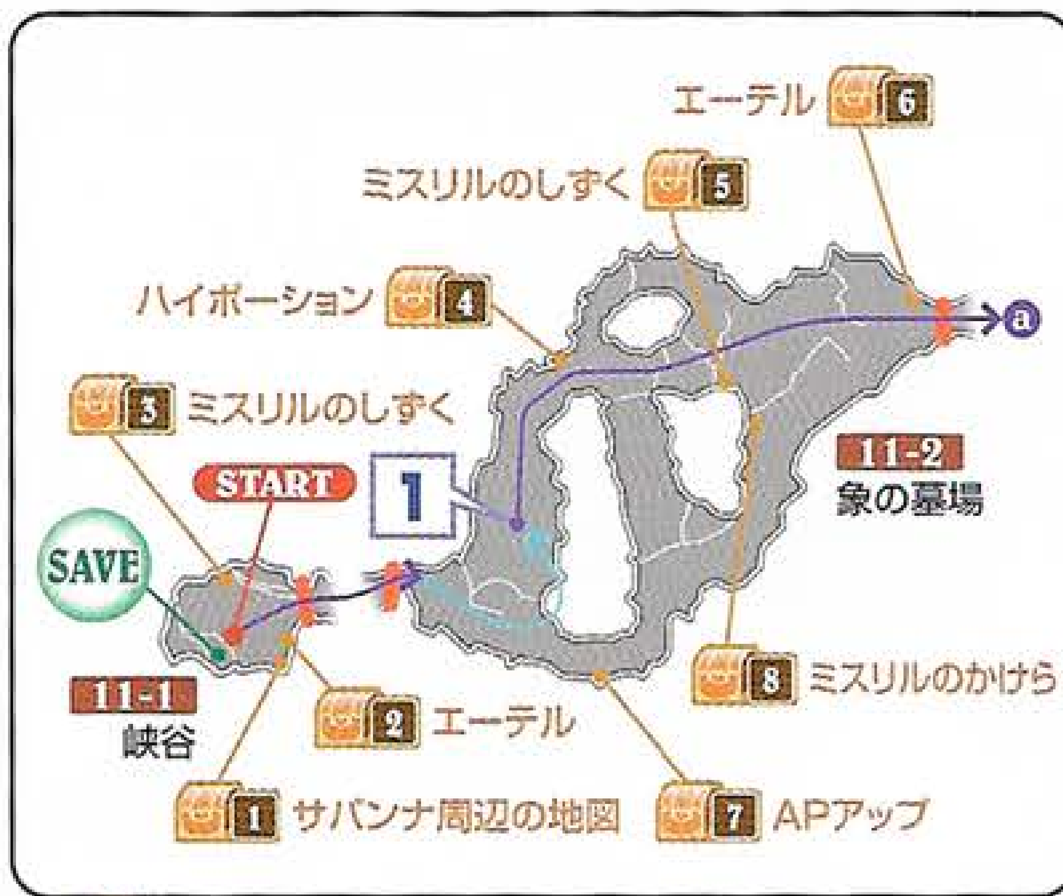


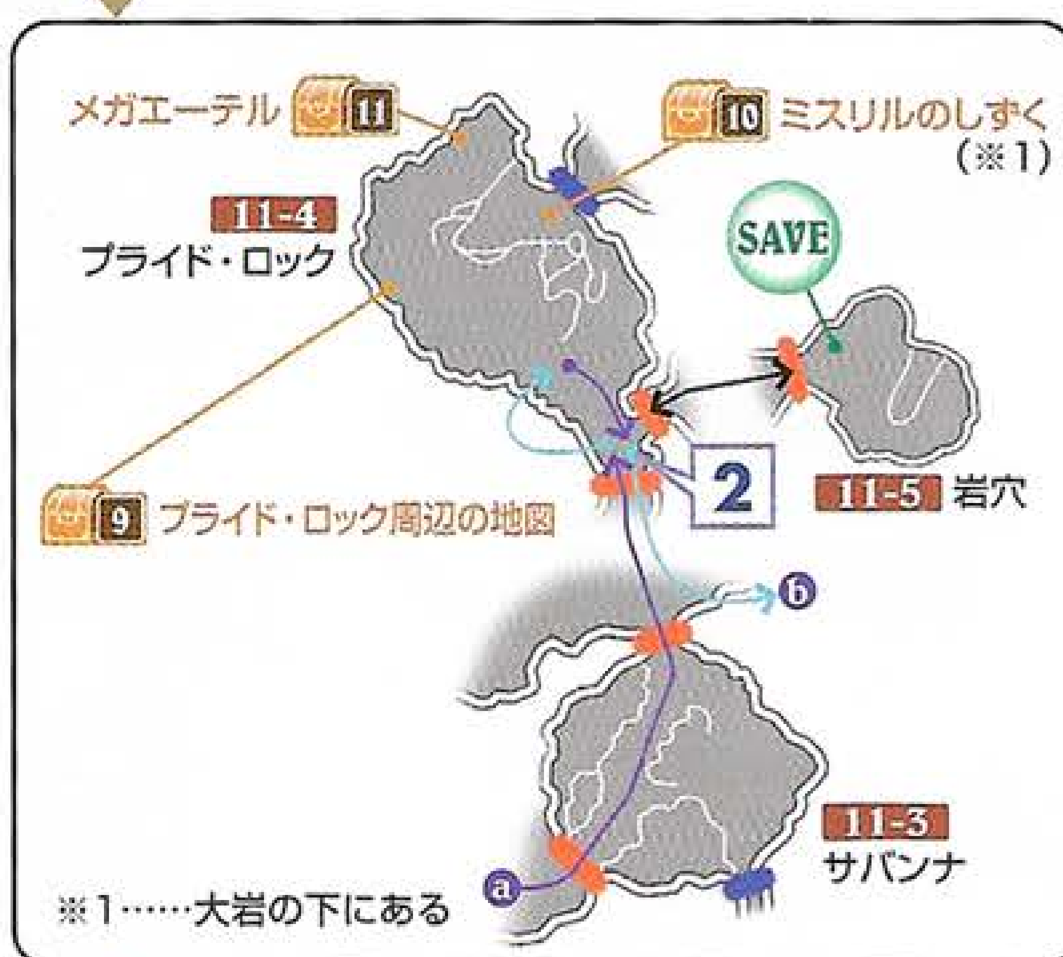
⬅王国の預言者ラフィキによると、この王国を救えるのは王の資質を持った者だけだという。

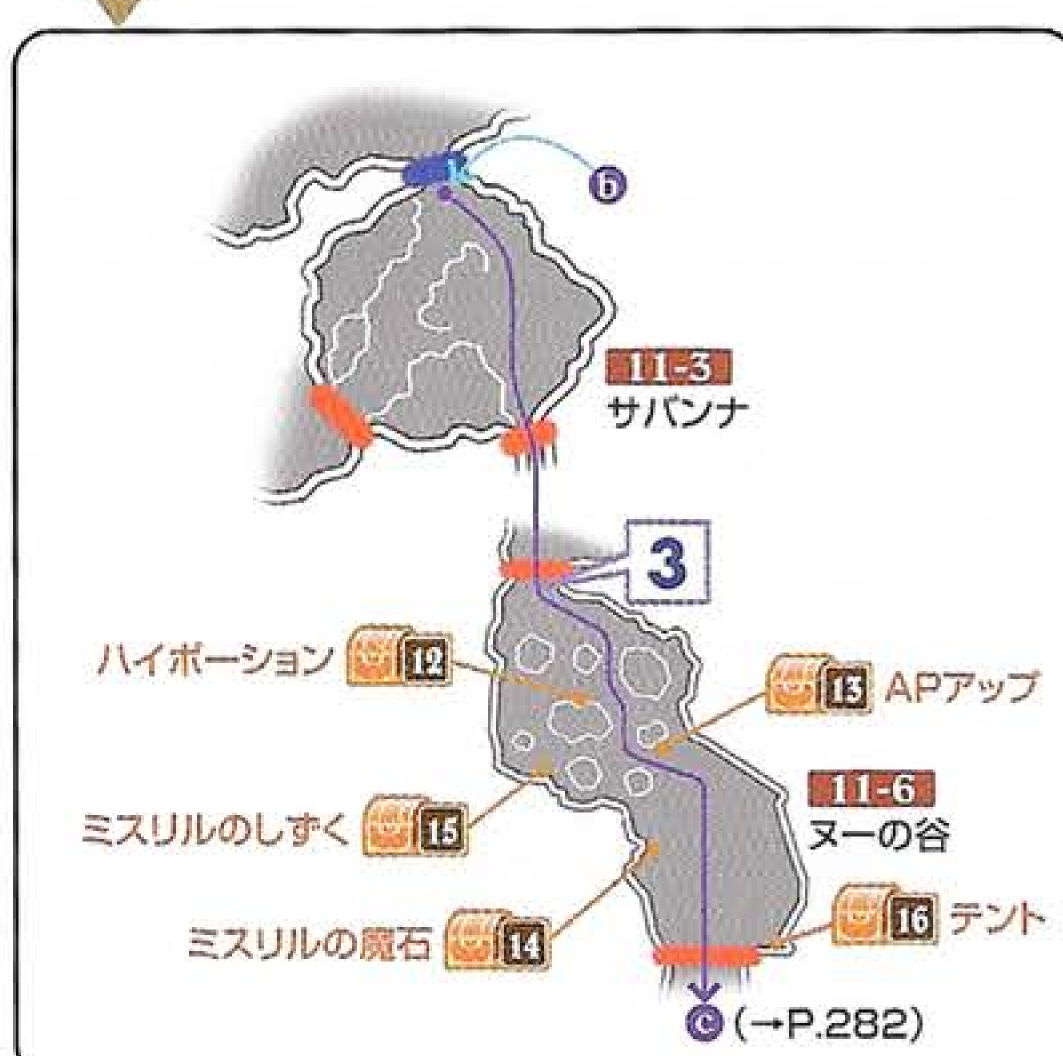
2



⬅王となる資質を持つ者――それは、1年前にソラたちに力を貸してくれたシンバだった。







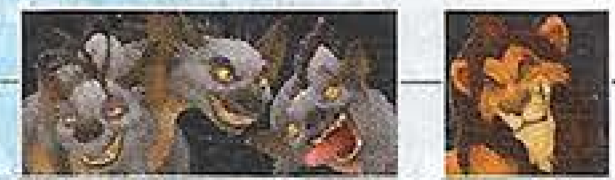
P.282へ

エピソード1：野生の王国へ！

このワールドでは、ソラ&ドナルド&グーフィーが野生動物の姿に変わる。使えるアビリティや攻撃が、ふだんとは異なるので注意しよう。

BATTLE LV 26

BOSS



シェンジ&バンザイ&エド　スカー

1 11-2 象の墓場
●ハートレスに襲われているナラを助ける
バトル リビングボーン×2

2 11-4 プライド・ロック
●王国から出ようとしたところをスカーたちに襲われる

3 11-6 ヌーの谷
●ナラに裂け目の跳びかたを教えてもらう
修得 『ダッシュ』

P.283へ

1 ライオンの姿でハートレスと戦う

11-2 象の墓場へ行くと、リビングボーン×2とのバトルになり、敵を全滅させるまでは先に進めない。注意したいのは、プライド・ランドにいるあいだはソラがライオンの姿になっていること。タイムレス・リバーやハロウィンタウンなどで姿が変わったときとちがい、ライオンの姿のソラには以下のような特徴があるのだ。

ライオンの姿のときのおもな特徴（くわしくはP.62を参照）

- ◆基本技やアクションアビリティが専用のものになる
- ◆『ドライヴ』と『しょうかん』が使えない
- ◆連携はシンバとのものしか使えない
- ◆敵に対するリアクションコマンドの大半が使えない
- ◆走るスピードが速い



⬅ドナルドとグーフィーの姿も変わり、一部のアビリティ（おもに連携に関わるもの）が使えなくなる。

2 いったんサバンナへ向かおう

ラフィキに会ったあとに 11-3 サバンナへ向かおうとすると、ハイエナたちとスカーに襲われる。結局、バトルにはならずにサバンナへ移動できるものの、6 を終わらせるまでは 11-4 プライド・ロックに行けなくなってしまうのだ。



⬆つぎの目的地の 11-6 ヌーの谷はナビマップだと右下にある。

3 『ダッシュ』を覚えてスピードアップ

11-6 ヌーの谷へ移動した直後、ソラはアビリティ『ダッシュ』を修得する。それ以降は、走っているときに◉ボタンを押すと、高速で走れるようになるのだ。敵と戦いたくないときは、『ダッシュ』で振り切ってしまうといいだろう。

Event Scene Pick up



5

⬅シンバは、オアシスで静かに暮らしていた。王国にもどってほしいと頼むナラだったが……。



6

⬅父ムファサの死への責任を感じて、悩むシンバ。そんな彼を励ましたのは父の幻だった。



6

⬅「僕の王国へもどる。力を貸してくれ」――シンバはついにスカーとの対決を決意する。



7

⬅スカーに従うハイエナたちがシンバとスカーの戦いに割って入る。ここはソラたちの出番だ。



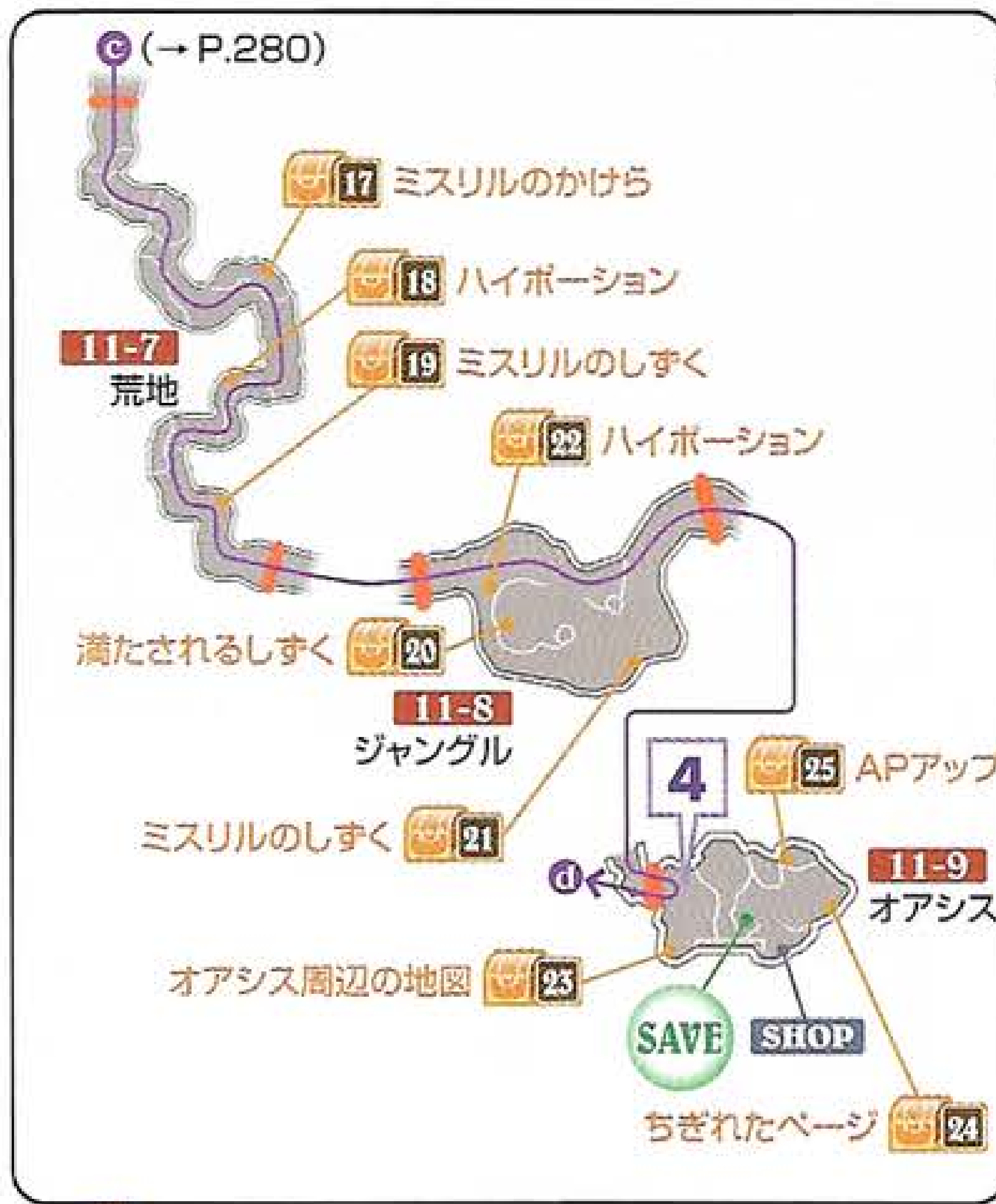
9

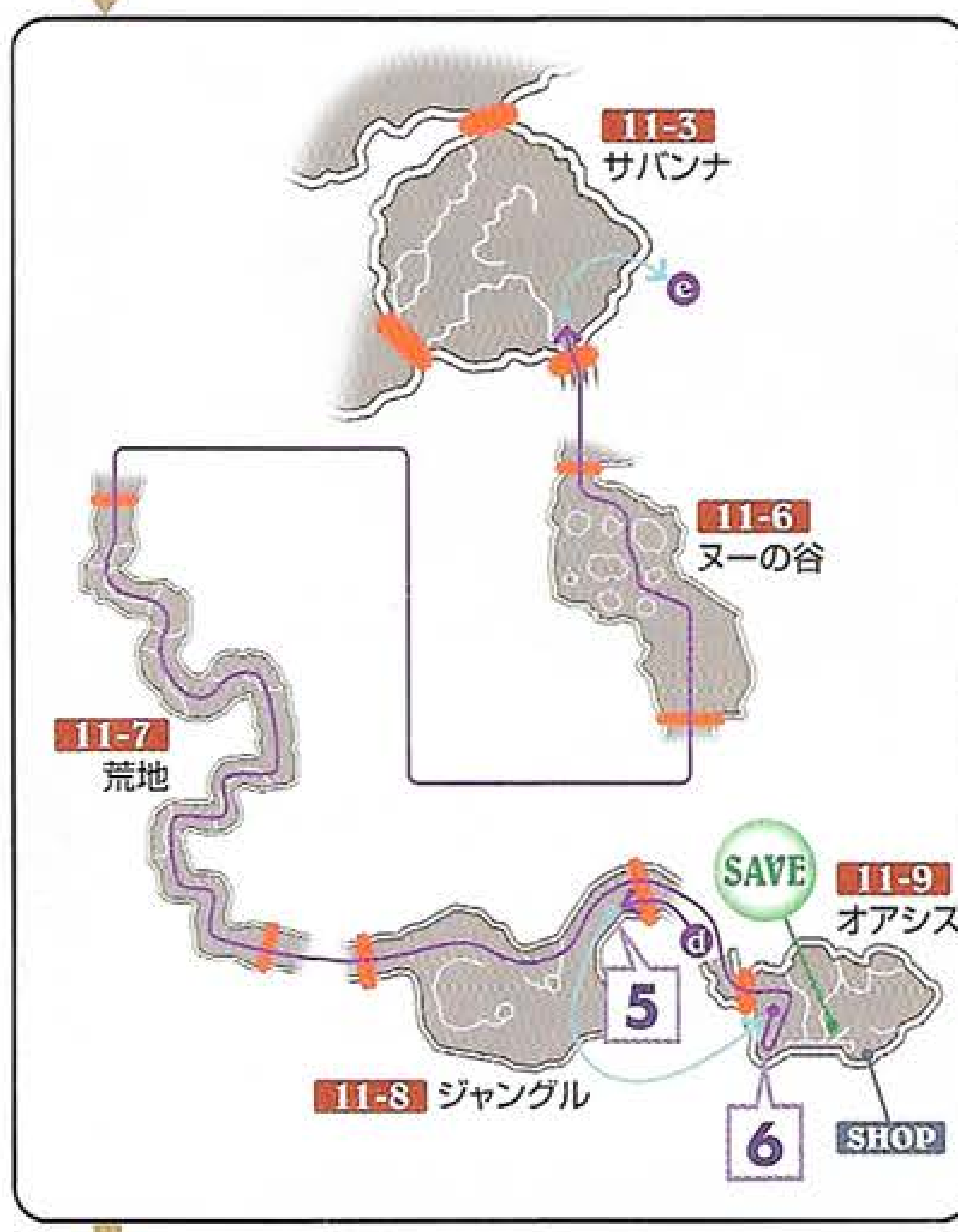
⬅岩山の頂上でシンバとスカーが一騎討ち。最後は、シンバが必死の反撃で勝利を収める。

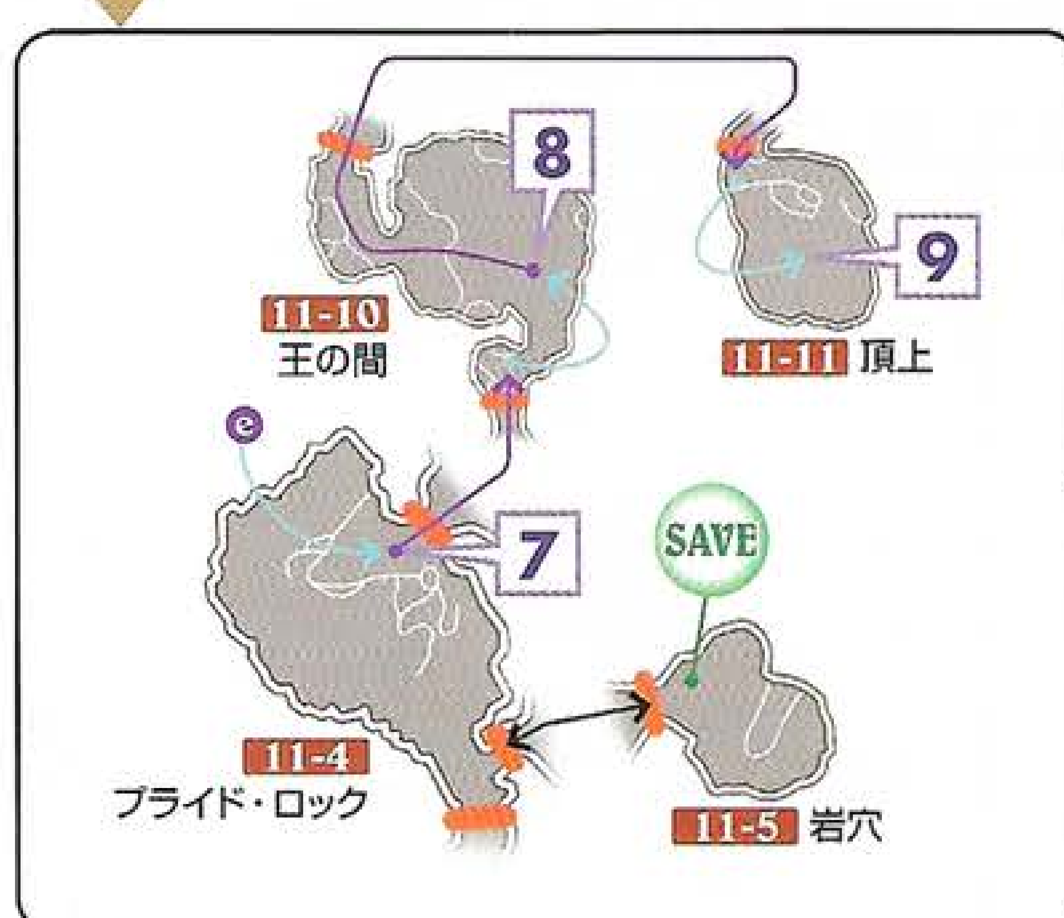


9

⬅ところが、スカーはハートレスとなって復活をとげた。ソラたちはこの強敵を倒せるか？







エピソードクリア

4 11-9 オアシス
- シンバと再会する

5 11-8 ジャングル
- ティモンとプンバァを助けに行く

6 11-9 オアシス
- 悩むシンバを励ます
- シンバが固定メンバーとしてパーティーに加わる

入手 サークルオブライフ

7 11-4 プライド・ロック
- シンバがパーティーからはずれる

8 11-10 王の間
- ティモンとプンバァを守りながら、ハイエナ3匹組を倒す

バトル シェンジ&バンザイ&エド(1回目)(→P.400)

BONUS

ソラ HP+5

ドナルド HP+4

グーフィー 『ラックアップ』

9 11-11 頂上
- シンバが固定メンバーとしてパーティーに加わる
- ハートレスと化したスカーを倒す

バトル スカー(→P.401)

BONUS

ソラ MP+10

ドナルド 『ファイアアップ』

グーフィー HP+5

シンバ HP+30

入手 ファイアエレメント

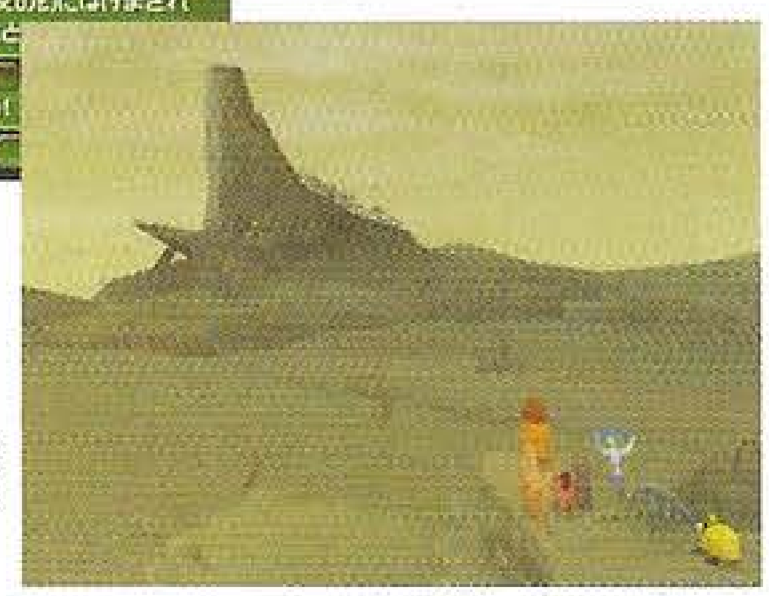
エピソードクリア

6 シンバとともにプライド・ロックへもどる

シンバが固定メンバーとしてパーティーに加わったあとは、スカーと戦うために 11-4 プライド・ロックへもどることになる。いったんワールドマップに出て 11-5 岩穴に着陸すれば早いように思えるが、じつは 7 が終わるまで 11-5 岩穴には着陸できない。11-1 峡谷に着陸するか、ワールドマップに出ないで 11-7 荒地や 11-6 ヌーの谷を通っていこう。



⇦ワールドマップを経由したほうが、11-3 サバンナへ少し早くたどり着ける。



⇨ 11-3 サバンナを訪れると、自動的に 11-4 プライド・ロックへ移動する。

8 ハイエナからプンバァたちを守れ

シェンジ&バンザイ&エドのハイエナ3匹組とのバトルは、ティモンとプンバァを守りながらの戦いとなる。画面左上に表示されるゲージは、プンバァたちがハイエナ3匹組から受けたダメージ量を示しており、これが満タンになるとゲームオーバーとなってしまうので注意。



⇦ハイエナたちがプンバァに特定の攻撃を仕掛けようとすると、リアクションコマンド『よぶ』が表示される。これを使うと、一時的にプンバァたちがダメージを受けなくなるのだ。

9 決戦の前に装備やアビリティをチェック

11-11 頂上へ移動した直後にシンバが固定メンバーとして パーティーに加わり、キャンプメニューが開く。これを閉じるとスカーとのバトルがはじまるので、その前にアイテムやアビリティの装備などを行なっておくこと。



⇦シンバとの連携『キングスプライド』が有効なので、キーブレードは『MPヘイスト』が備わったサークルオブライフがオススメだ。

CHAPTER 4 シナリオ SCENARIO



トワイライトタウン
Twilight Town

詳細マップ▶p.592～601

Event Scene Pick up



1 ⬅ビビが大声で叫びながら走ってくる。どうやら、サイファーたちの身に何かあったようだ。



2 ⬅空き地へ行くと、サイファーたちが倒れていた。まわりにいるノーバディにやられたのか?



2 ⬅ノーバディの集団を倒したソラたちに、XIII機関のメンバーのサイクスが話しかけてくる。



2 ⬅サイクスは、ハートレスを倒しつづけろとソラに言い残し、闇の空間に消えてしまった。



2 ⬅「カイリって子知ってる?」ピンツの言葉に驚くソラ。もしや、カイリがこの街にいる?





エピソードクリア

エピソード1：たそがれの街へ

このエピソードでソラが行なうべきことは少ない。ただし、1-2 空き地で現れるバーサーカーはなかなかの強敵なので、気を抜かないように。

BATTLE LV 28
BOSS —

1 1-1 商店街：トラム広場
- ●助けを求めるビビと会う

2 1-2 空き地
- ●サイファーたちを襲ったノーバディを倒す
- バトル ダスク×7＋バーサーカー×4
- 入手 サイファーのトロフィー

3 1-8 駅前広場
- ●ハイネとオレットに再会する
- 入手 約束のお守り

エピソードクリア

1 アルバイトの募集が再開される

ビビに会ったあとは、1-1 商店街：トラム広場と 1-7 商店街：駅前通りにある掲示板を調べることで、アルバイトが行なえる。物語を進めるだけならアルバイトをしなくてもかまわないが、アルバイトの成績はジミニーメモに記録されるので、ハイスコアに挑戦してみよう（→P.440）。



⬅ロクサス編のときとはちがい、どんなにいい成績でクリアしても、アルバイト代はもらえない。



➡ジミニーメモの項目のひとつ「クエストリスト」では、ミニゲームの目標記録を見ることができる。

COLUMN コラム　このエピソードのプロローグについて

アグラバーとハロウィンタウンのどちらかでエピソード1をクリアすると、あるイベントシーンが挿入される。そのなかでは、ハイネたち3人とカイリの関わりやアクセルの暗躍などが描かれており、いわばトワイライトタウンのエピソード1のプロローグ的な役割を果たしているのだ。



➡「きっと待ってるだけじゃダメなんだ」——浜辺で"あの男の子"のことを考えるカイリ。



⬅そこへ、アクセルが現れた。彼はソラの名を出し、一緒に行こうとカイリに誘いをかける。



➡カイリは意を決して闇の回廊へ足を踏み入れた。気づくと目の前にはハイネたちの姿が。



ホロウバスティオン



Hollow Bastion

詳細マップ▶P.604～609

Event Scene Pick up



⬅ホロウバスティオンの様子を見に行くと、ハートレスもノーバディも数が増えたみたい？



⬅クラウドは、己のなかの闇が具現化した存在ともいうべき人物を、いまも捜していた。

1



⬅シドとユフィから、アンセムのコンピューターが見つかったというニュースを聞かされる。

4

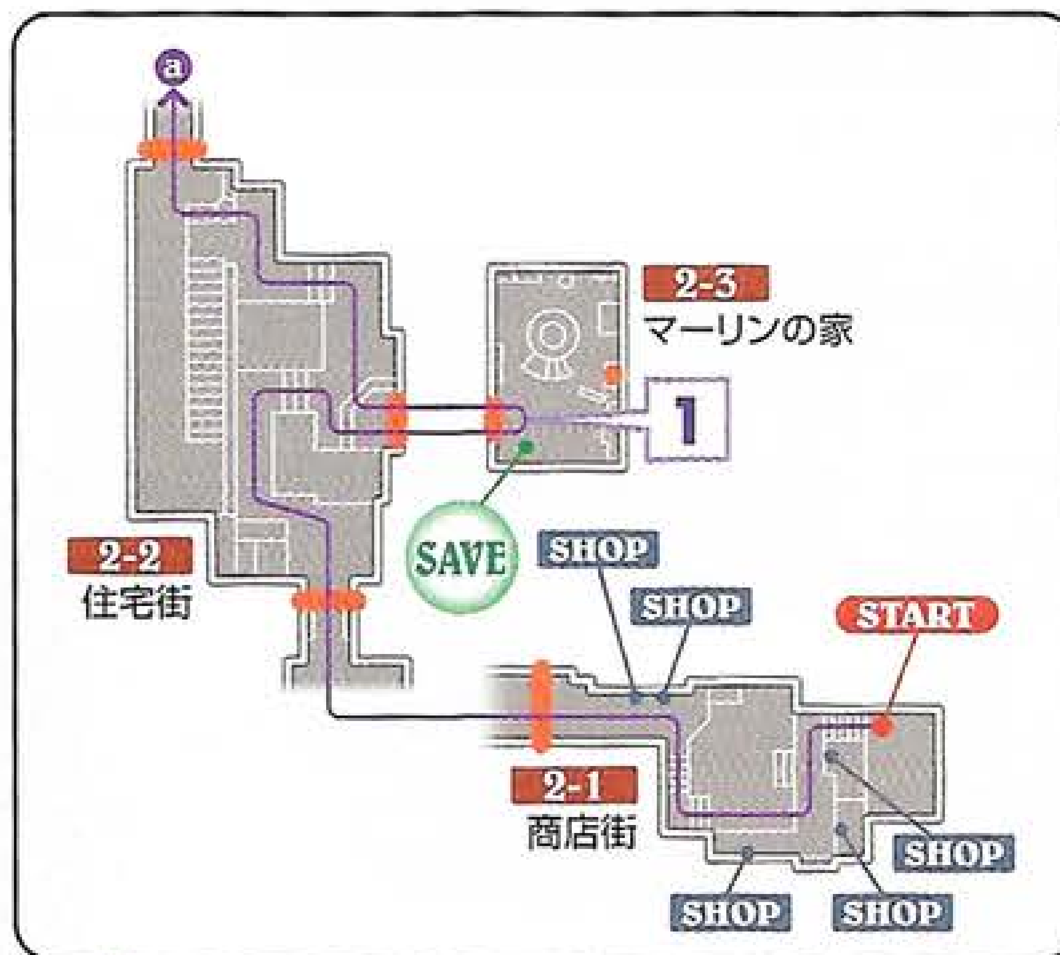


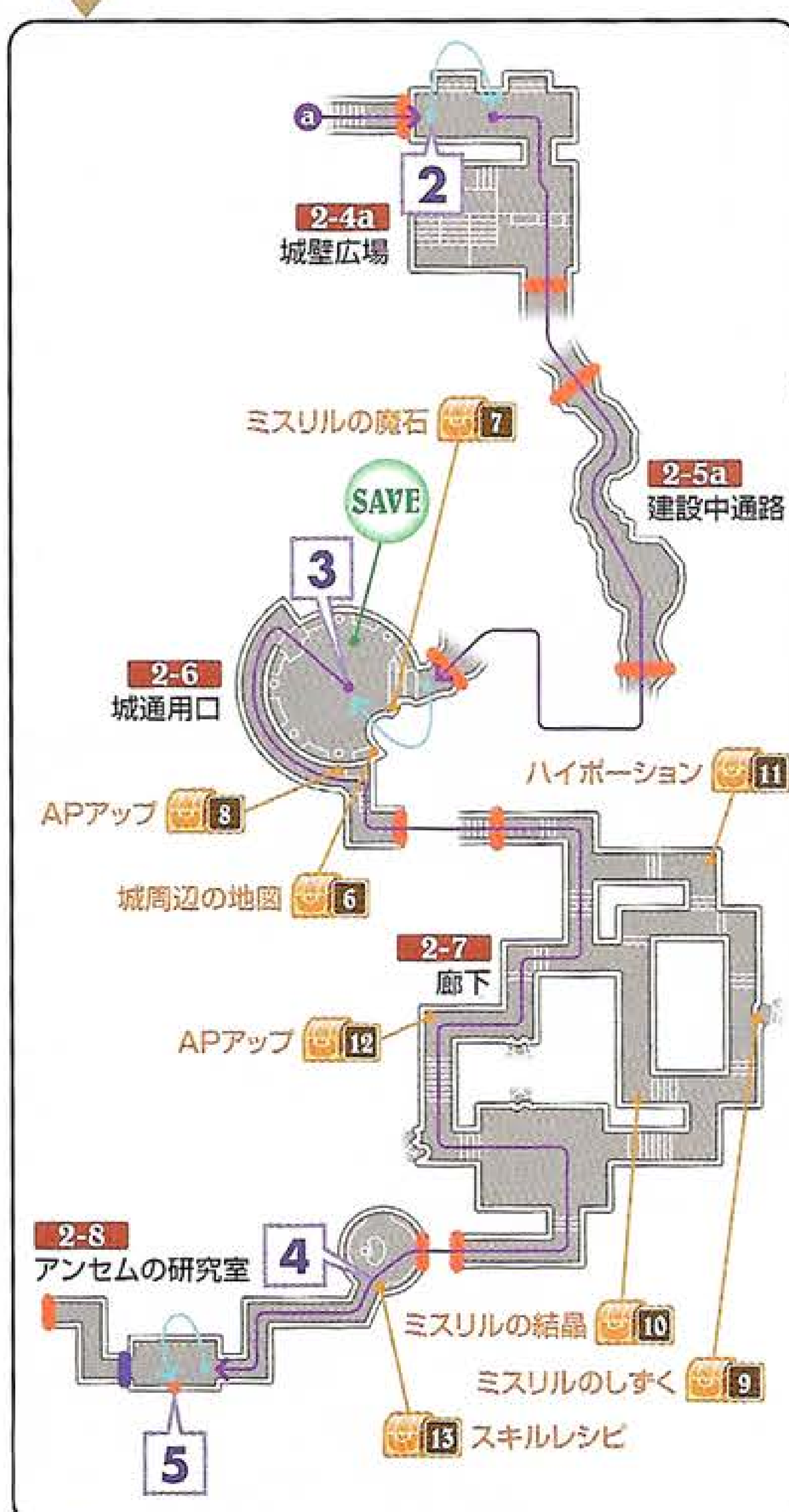
⬅アンセムの部屋を調べる謎の女性。腕っぷしには自信がありそうだが、いったい何者？

5



⬅端末を乱暴にいじっていると、ソラたちは謎の光線を浴び、どこかへ飛ばされてしまった！





P.292へ

エピソード2：ホロウバスティオンに何が!?（前編）

このエピソードは、スペース・パラノイドのエピソード1が途中に挿入されるため、ここで紹介する前編と、後編（→P.296）にわかれている。

BATTLE LV 28

BOSS —

1 2-3 マーリンの家
●シドたちから、アンセムのコンピューターのことを聞く

2 2-4a 城壁広場
●謎の3人娘と出会う

3 2-6 城通用口
●エアリスから、アンセムのコンピューターのことを聞く

4 2-8 アンセムの研究室
●レオンに話しかけて、隠し扉を開けてもらう

5 2-8 アンセムの研究室
●コンピュータールームに入る

P.293へ

1 2 城へ向かうのはマーリンの家へ行ったあとに

2-1 商店街でクラウドと話したあとは、2-3 マーリンの家へ行き、シドとユフィに会っておこう。彼らからアンセムのコンピューターのことを聞いていないと、2-4a 城壁広場へ行っても誰もいないうえ、そこから先に進めないのだ。



⬅2のあとは、2-4a 城壁広場にある扉が開いており、2-5a 建設中通路へ行けるようになっている。



➡2-4a 城壁広場で現れる謎の3人娘。彼女たちとは、のちに何度か顔を合わせることになる。

3 エアリスと話をしたら地図を取っておこう

3のあとに訪れる 2-7 廊下は道が少し入り組んでいて、自分がどこにいるかわからなくなる場合もある。ナビマップがあれば迷いにくいので、エアリスと話をした 2-6 城通用口にある宝箱から、城周辺の地図を手に入れておこう。



⬅城周辺の地図は、この場所にある大きな宝箱から入手することができる。

5 コンピューターのなかの世界へ

2-8 アンセムの研究室の奥にあるコンピュータールームに入ると、ソラたちはスペース・パラノイドへ飛ばされて、しばらくのあいだはもどってこれなくなる。

SPACE PARANOIDS

スペース・パラノイド

人の姿をしたプログラムたちが働く電子世界。
アンセムがホロウバスティオンの管理や
自分の研究に使っていたコンピューター内の世界だが、
管理プログラムのMCPが独裁体制をしいている。
ワールド名は、映画『トロン』ですべての発端となったゲームに由来。





コマンドウインドウ



←電子回路を思わせるラインがあざやか。バトル中は、ラインの色が黄や赤に変化する。

宝箱



←小さな宝箱は薄い緑の地に黄色のライン、大きな宝箱は濃紺の地に赤のラインがまたたく。

マップを移動したときの演出



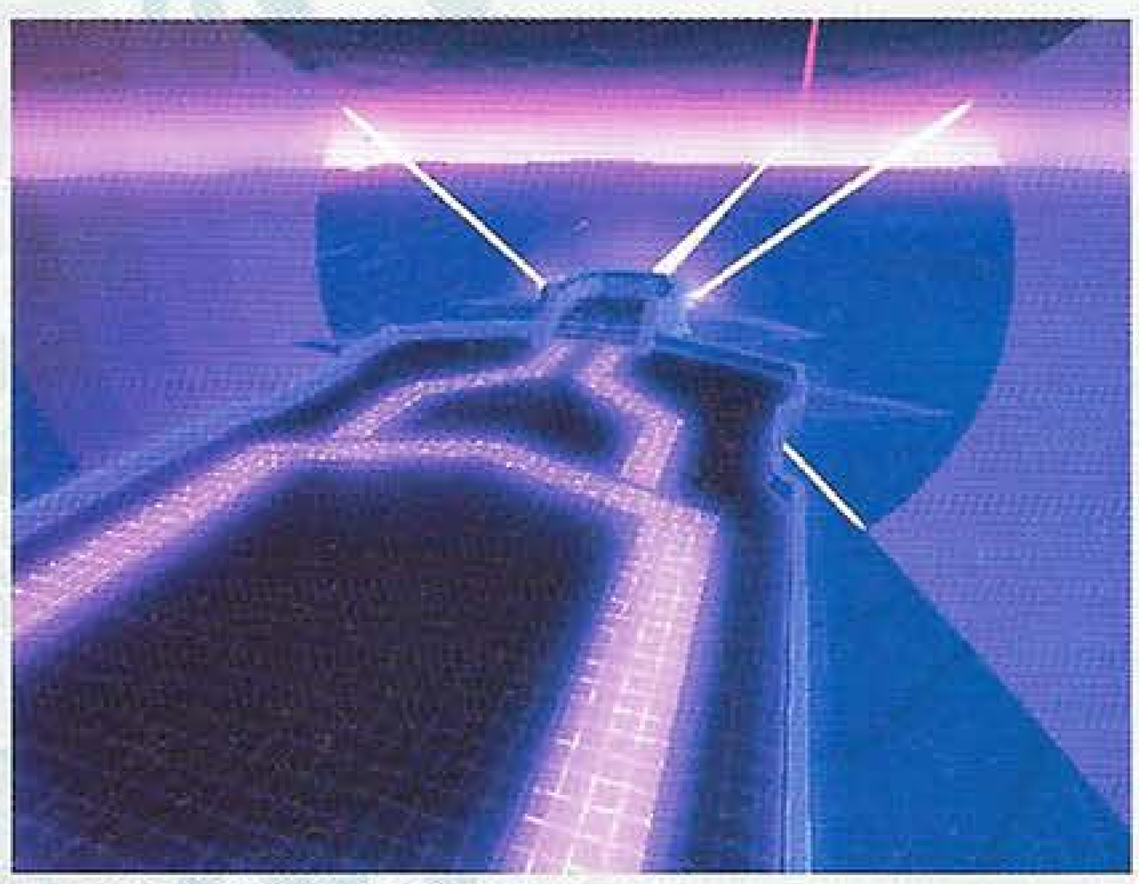
←トロンの武器である、ディスクをかたどっている。

はじめて訪れたときのお話



アンセムのコンピューターから情報を引き出そうとしていたソラたちは、コンピューターのメインシステムMCPの怒りを買い、MCPの支配する電子世界スペース・パラノイドに引きずりこまれてしまいます。プログラムの司令官サークの命令で牢獄に捕らわれたソラたち。そこで出会ったのは、打倒MCPを目指すセキュリティ・プログラムの戦士、トロンでした。彼の話では、MCPを倒せとトロンに指示したのは意外な人物。そしてMCPをいまのように改造した人物もまた……。





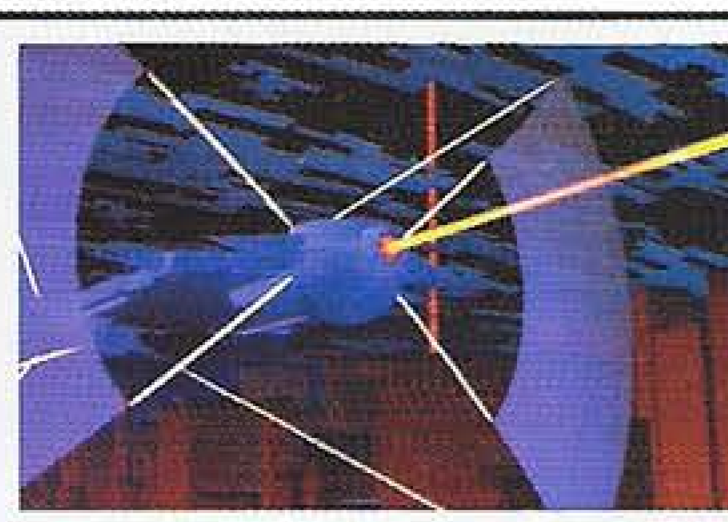




WORLD PICKUP 懐かしくも新しい、レトロなコンピューターの世界



⬆原作同様、物質転換光線を浴びて訪れることになるコンピューター内部の世界――スペース・パラノイド。電子回路の極彩色の光がそこかしこに走る景色は、未来的でありながらも、どこか懐かしい雰囲気だ。



⬅電子の海を渡るソーラー船。MCPのいるシステム中枢へ行くにはこれを使うしかない。



➡映画に登場するさまざまなゲームのうち、本作では「ライト・サイクル」に挑戦できる。

スペース・パラノイドのキャラクター CHARACTER of SPACE PARANOIDS

トロン
Tron
登場作品：『トロン』(1982年)





MCPと戦う任務についている、セキュリティ・プログラムの戦士。とあるユーザーにより、コンピュータープログラムの世界を監視するために作られた。不正なプログラムを消去できるよう改造されているが、いまはMCPに捕らえられ、その力を奪われてしまっている。

原作では？ プログラムの世界を訪れた主人公と協力し、MCPを倒すために奮闘。原作ではコンピュータープログラムらしく淡々と使命をこなしていくが、ゲーム中ではソラの影響か、人間のようにいきいきとした表情を見せる。

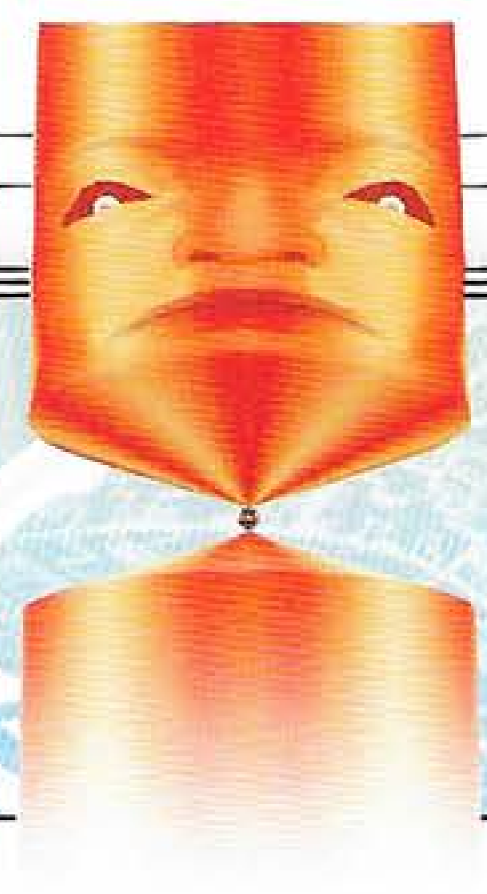
サーク司令官
Sark
登場作品：『トロン』(1982年)



MCPに仕えてプログラムたちを指揮する、残忍な司令官。システム内の管理をまかされており、MCPに従わないプログラムやユーザーを、無差別に消去する。彼自身も強力なプログラムだが、その力のほとんどはMCPから与えられたもの。

原作では？ 立場はゲーム中とほぼ同じだが、原作の彼は好戦的な面がより強調されている。ゲームの腕前も相当なもので、ライトサイクルではかのプログラムと勝負する場面も。

MCP
Master Control Program
登場作品：『トロン』(1982年)



スペース・パラノイドのメインシステム。コンピューター管理用に作られたが、とあるユーザーに改造された結果、邪悪な意志に目覚めて暴走をはじめた。ホロウバスティオンを手はじめに、現実世界を支配しようとしている。

原作では？ 娯楽用のゲームをもとにエンコム社の技術者が作ったということが描かれる。原作では自我に目覚めたきっかけは不明だが、暴走ぶりはゲーム中とあまり変わらない。

危険プログラム
Hostile Program
登場作品：—



現実世界を支配しようと考えたMCPがDTDというデータエリアから呼び出した、危険なプログラム。MCPの命令により、ホロウバスティオンの管理システムに働きかけて街そのものを壊すべく、現実世界に出ようとする。

COLUMN
シナリオコラム

ソラたちの変身②

※P.279のつづき

ここでお見せするのは、プライド・ランドとスペース・パラノイドでのソラたち3人。野生の王国と電子回路のなかという、対照的なふたつの世界に合わせた変身ぶりに注目だ。

プライド・ランド バージョン

デザインのもとになった動物は、原作の舞台であるアフリカに実際に生息しているものから選ばれている。



飛べないアヒルから空飛ぶ鳥に。原作でムファサの側近だったザズーというキャラクターがモチーフだ。

アトランティカでの姿と似ているが、こちらのモデルはリクガメ。くるくると回転しながらすばやく移動する様子は必見。

服が黒いせいか、黒っぽい毛並みの子ライオンに変身。4本足で歩くので、キーブレードは口にくわえて使う。

スペース・パラノイド バージョン

トロンやサークと同じ、プログラムの姿に変身。身体のあちこちに、電子回路を思わせる光のラインが走る。



服装がつるつるしたものになり、帽子はベレー帽のよう。とはいえ、そっくり返ったおしりは健在だ。

トロンたちにくらべると、いくぶんゆったりとしたシルエット。頭の帽子は、ふだんかぶっている帽子の形に近い。

ロボットのようなデザイン。フォームチェンジすると、あちこちに走るラインの色が、変身したフォームに合わせて変わる。



スペース・パラノイド
Space Paranoids

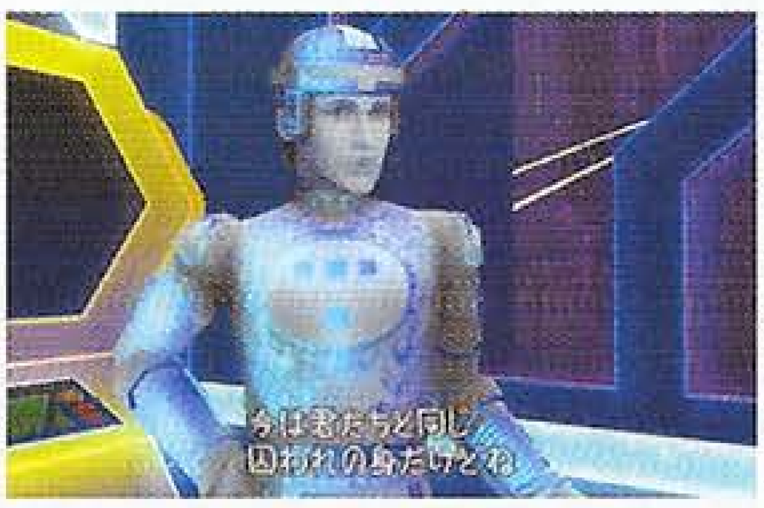
詳細マップ▶P.663〜665

Event Scene Pick up



⬅MCPによってプログラムの世界へ飛ばされたソラたちは、牢獄に入れられてしまう。

▼



⬅牢獄には、セキュリティ・プログラムのトロンがいた。彼もMCPと戦っているらしい。

▼

1



⬅牢獄の扉をよく見ると、鍵穴のようなマークが。ソラはさっそくキーブレードで扉を開く。

▼

2



⬅エナジー・コアを再起動してエネルギーの供給を復旧。これで外の世界へ帰れるはずだ。

▼

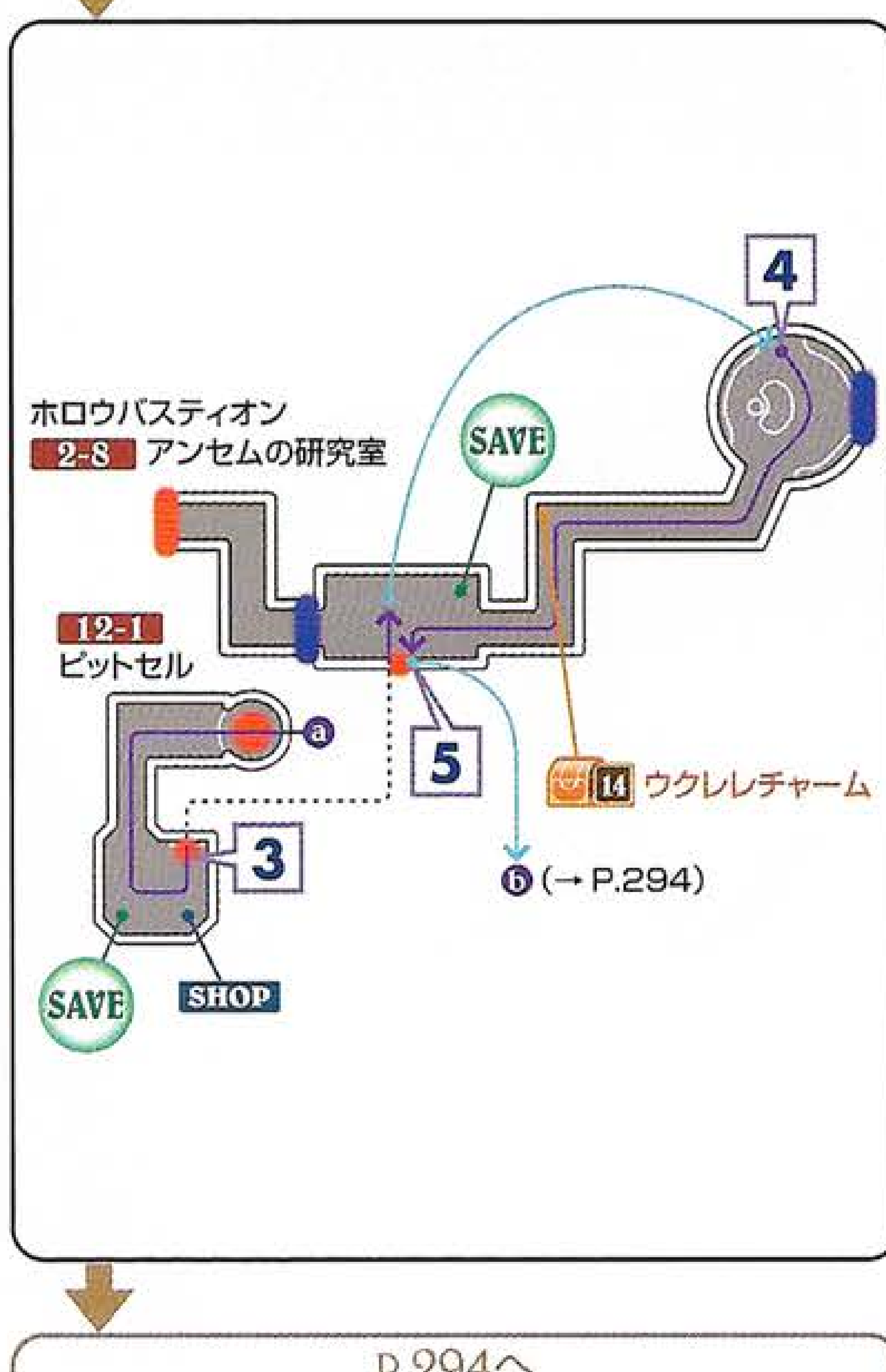
3



⬅DTDのデータを見るにはパスワードが必要らしい。アンセムの部屋に手がかりがあるのか？

▼





P.294へ

エピソード1：プログラムの世界へ

このワールドで仲間になるトロンは、最初のうちこそあまり強くないが、本来の力を取りもどせば強力な連携が使えるので、頼れる存在になる。

BATTLE LV 28

BOSS


危険プログラム

1 12-1 ピットセル
- 牢獄の扉を開ける
- トロンがパーティーに加わる

2 12-2 キャニオン
- エナジー・コアにアクセスする
- 抜けているパーツをはめて、エナジー・コアを再起動する

3 12-1 ピットセル
- ターミナルにアクセスして、アンセムの研究室にもどる

ホロウバスティオン

4 2-8 アンセムの研究室
- 肖像画の裏に隠されていた落書きをながめる

入手 マスターフォーム

5 2-8 アンセムの研究室
- コンピューターにアクセスして、ピットセルに向かう

p.295へ

1 扉を攻撃して特殊プライズを集めよう

12-1 ピットセルにある扉をコンボなどで攻撃すると、特殊なプライズが出現する。これを拾うたびに画面左上のゲージがたまっていき、ゲージを満タンにしてからリアクションコマンド『フリーズ』を使うと、扉が開く。

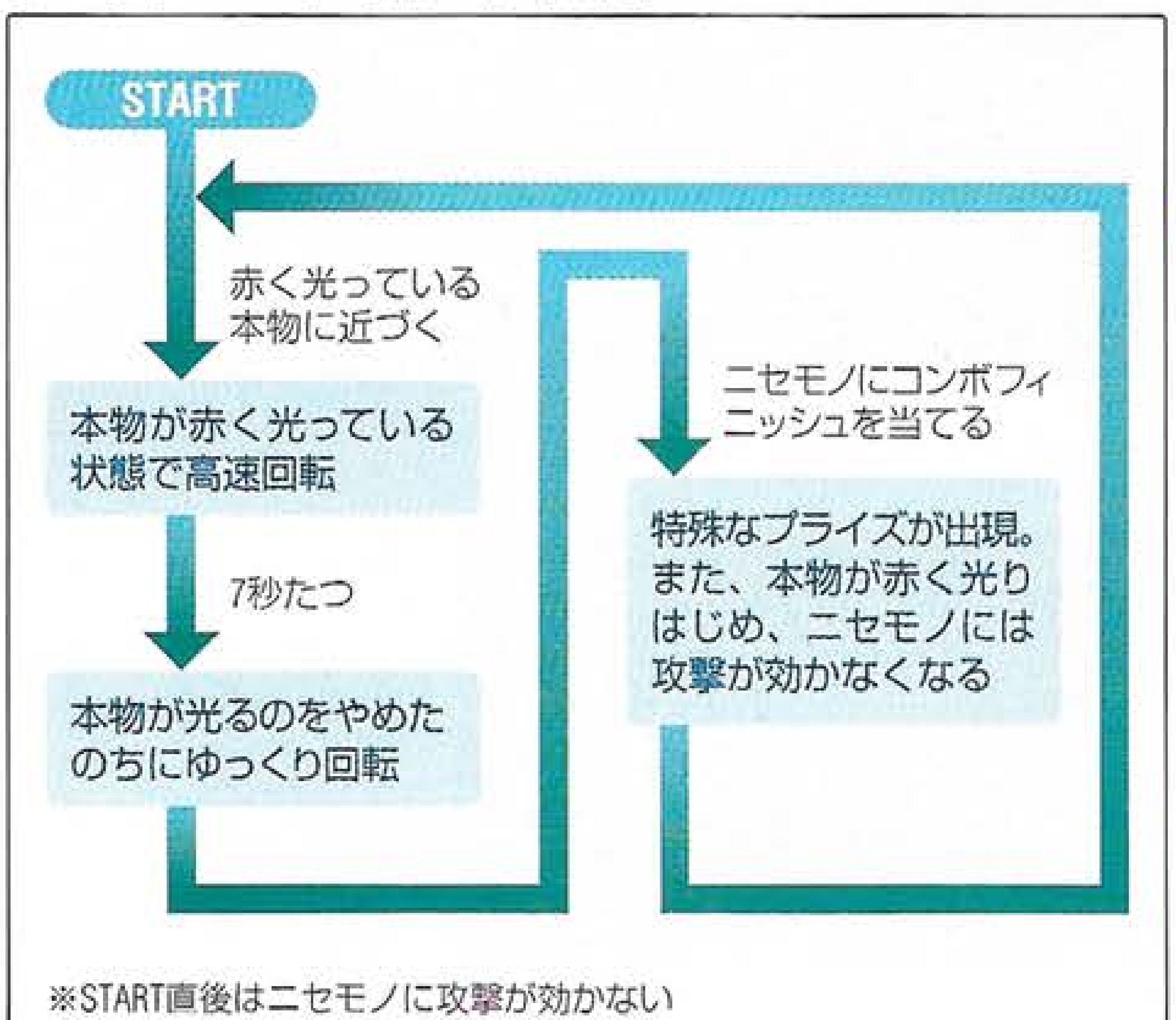
2 本物のパーツを見つけ出せ！

エナジー・コアの前で『アクセス』を使うと、エナジー・コアにはめるためのパーツが、ニセモノのパーツと一緒に周囲を回転しはじめる。2分以内に本物のパーツにコンボフィニッシュを当てれば、エナジー・コアを再起動できるのだ（時間切れになったら『アクセス』からやり直し）。

パーツは、下の図のような流れでエナジー・コアの周囲を回転する。やみくもに探しまわっても本物を見つけ出すのは難しいので、ニセモノにコンボフィニッシュを当てると出現する特殊なプライズを利用しよう。特殊なプライズを拾って画面左上にあるゲージを満タンにすれば、エナジー・コアの前でリアクションコマンド『フリーズ』が使えるようになる。これを使うと本物が30秒間光るうえ、ソラが本物に近づいたり攻撃を当てたりしてもパーツが動き出さないのだ。


↑最初は特殊なプライズを集めることに専念したほうがラク。

エナジー・コアのパーツの動き



※START直後はニセモノに攻撃が効かない

Event Scene Pick up



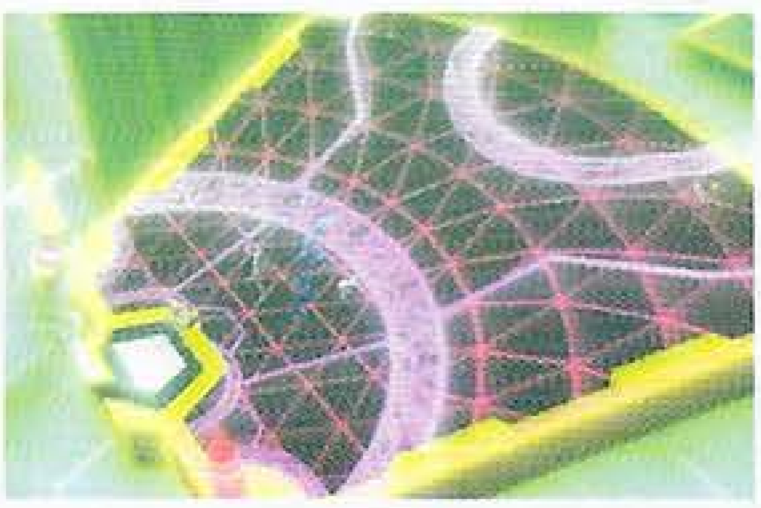
6

⬅パスワードを見つけてスペース・パラノイドにもどった一行は、突然どこかへ飛ばされる。



6

⬅飛ばされた先はゲームエリアだった。MCPはゲームでソラたちを始末するつもりらしい。



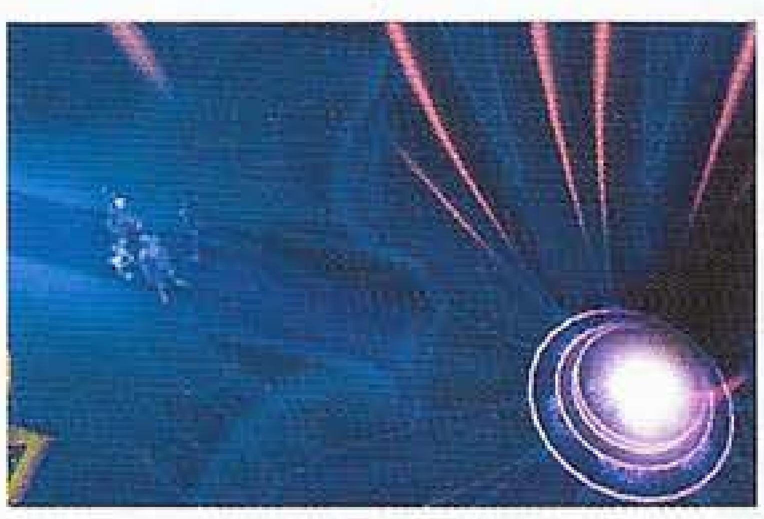
7

⬅DTDにアクセスして、パスワードを入力すると、最後のセキュリティが作動しはじめた！



7

⬅DTDは解放されたが、MCPもそれに乗じ、街を破壊する危険なプログラムを手に入れる。



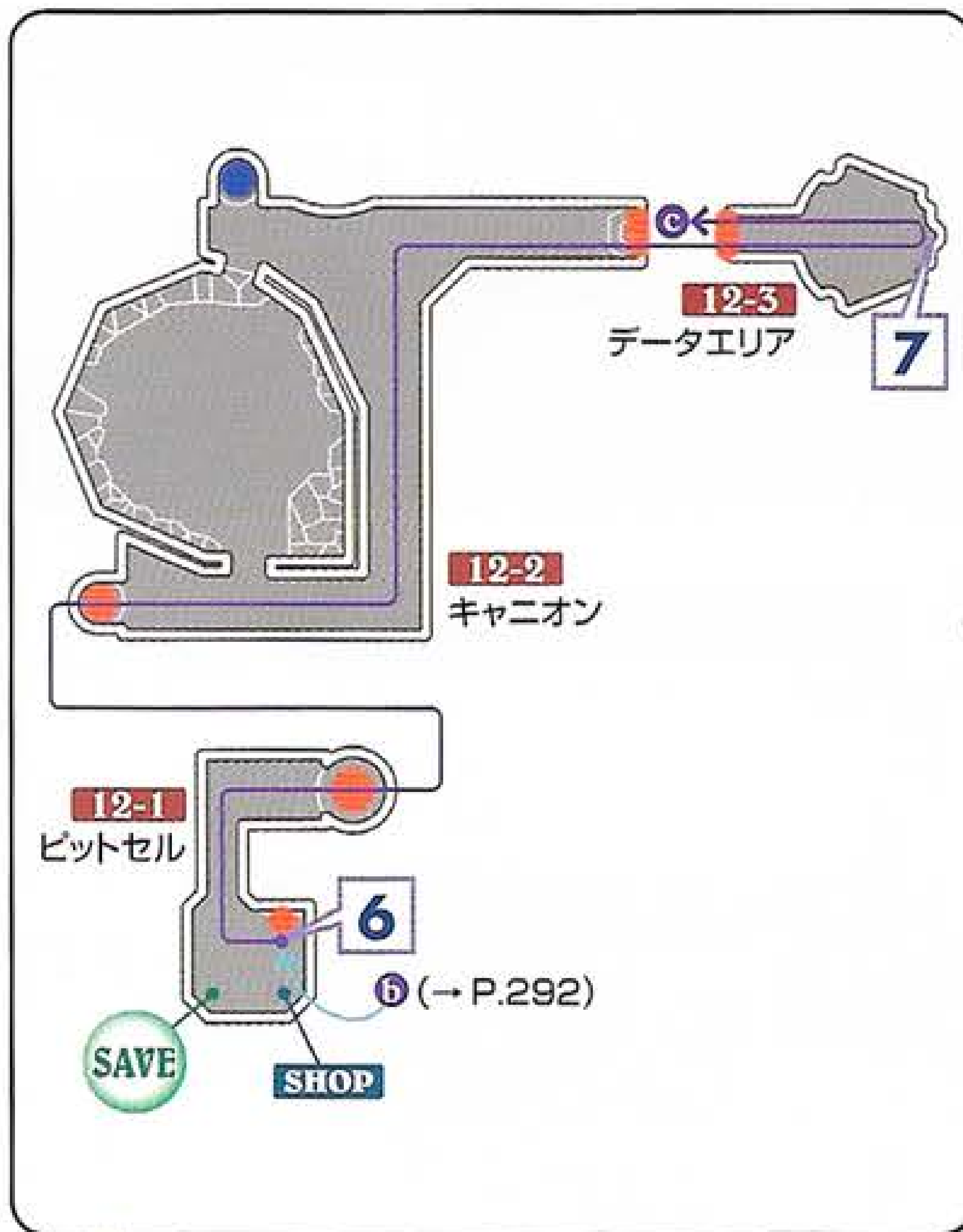
8

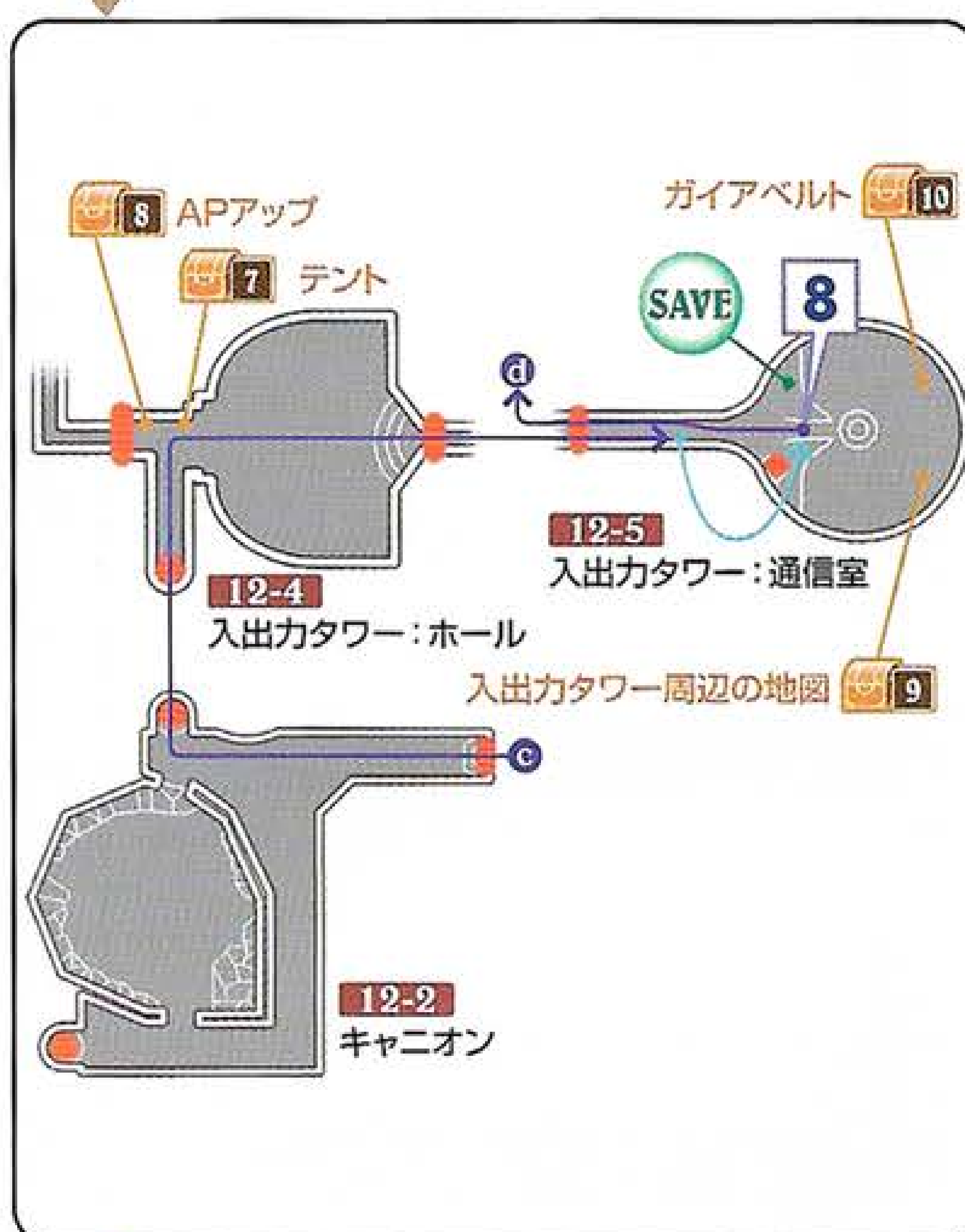
⬅入出力センターからは、危険なプログラムがどんどん外の世界へと送り出されていく。

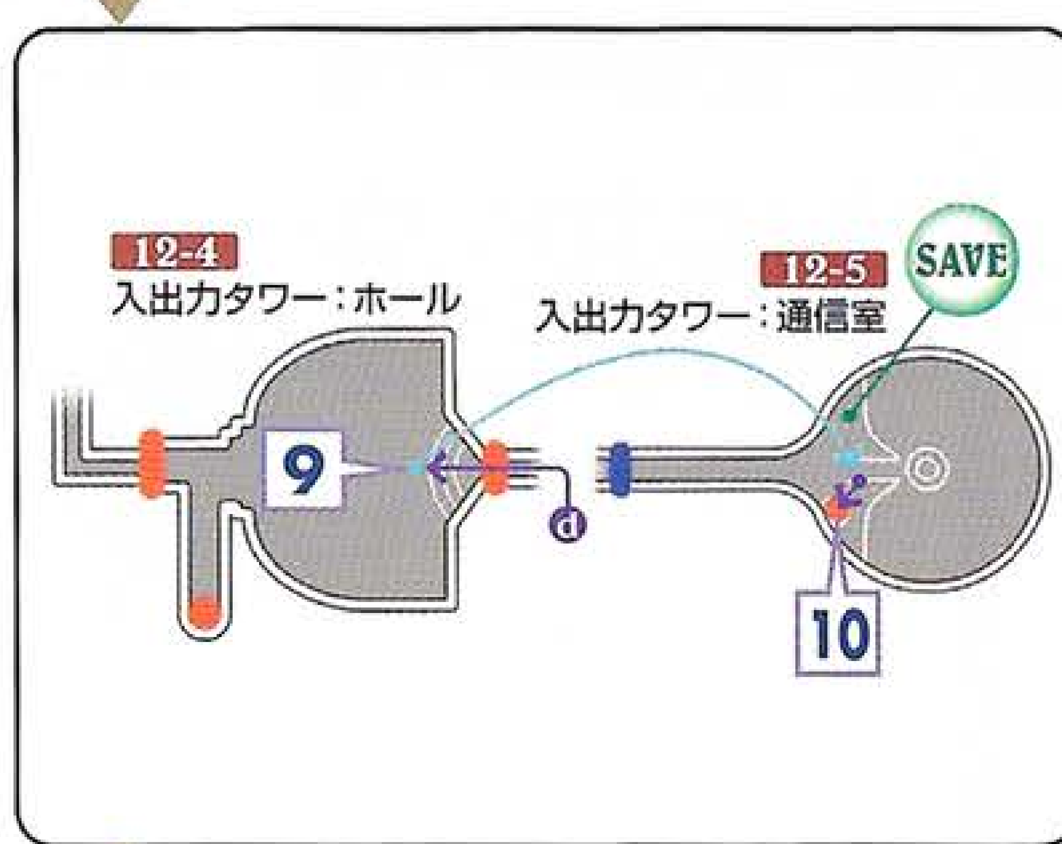


9

⬅ホールに出て危険なプログラムを迎え撃つソラたち。何としてもここで食い止めなければ！







エピソードクリア

スペース・パラノイド

6 12-1 ピットセル

- 『ライトサイクル』に参加させられる
- トロンがパーティーに加わる

7 12-3 データエリア

- DTDにアクセスして、パスワードを入力する
- 3つのモニターを止めて、DTDのセキュリティーを解く
- トロンがMCPに奪われた力を取りもどす

バトル イレイザー×∞

BONUS

- ソラ HP+5
- ドナルド 『サンダーアップ』
- グーフィー HP+5
- トロン HP+10

8 12-5 入出力タワー：通信室

- 部屋の奥で、プログラムが街に送信されている状況を確認する

9 12-4 入出力タワー：ホール

- MCPが送りこんだプログラムを倒す

バトル 危険プログラム(→P.402)

BONUS

- ソラ ドライヴゲージ+1、『エアサイドスラッシュ』
- ドナルド HP+4
- グーフィー 『プライズアップ』
- トロン HP+15

10 12-5 入出力タワー：通信室

- ターミナルにアクセスして、アンセムの研究室にもどる

入手 フォトンデバッガー

エピソードクリア

6 ふたつのゲームで生き残れ

ホロウバスティオンでパスワードを見つけ、12-1 ピットセルにもどると、強制的に『ライトサイクル』に参加させられる。基本ルールはP.498のとおりだが、ここでソラたちが挑戦するゲームは、のちにミニゲームとしてプレイできるものとはちがい、クリア条件が下の写真のようになっている。



⬅1回目は、ハートレスを5体倒せばクリア。ちなみに、クリアしたときのソラのHPは、そのまま2回目のゲームに引き継がれる。



➡2回目は、ミニゲームのときと同じコースを走ってゴールを目指す。敵を倒した数などは、クリアにいっさい影響しない。

7 特殊プライズを集めて3ヵ所で『フリーズ』

DTDの端末にリアクションコマンド『アクセス』を使うと、最後のセキュリティを解くためのバトルになる。敵を倒したときに出現する特殊なプライズを拾い、画面左上のゲージをためていき、満タンになったらモニターの前でリアクションコマンド『フリーズ』を使おう。これを2分以内に、3つあるモニターそれぞれに対して行なえば、DTDのセキュリティーが解けるのだ(時間切れになるとゲームオーバー)。バトルが終わると、トロンはMCPに奪われていた力を取りもどし、アビリティを4つ修得するほか、最大APが+8される(→P.88)。



⬅バトル中は、3つあるモニターのどれからフリーズさせてもかまわない。



➡バトルのあとにトロンが修得する『フルコンパイル』はとても強力だ。



ホロウバスティオン
Hollow Bastion

詳細マップ▶P.604～609

Event Scene Pick up



1 ⬅研究室のコンピューターに映し出されたひとりの男――王様はこれがアンセムだと言うが？

▼



⬅ハートレスとノーバディの大軍がホロウバスティオンを襲撃。レオンたちも必死に応戦する。

▼



4 ⬅いままでの弱気な態度がウソのような表情でソラをにらむデミックス。これが彼の本性？

▼

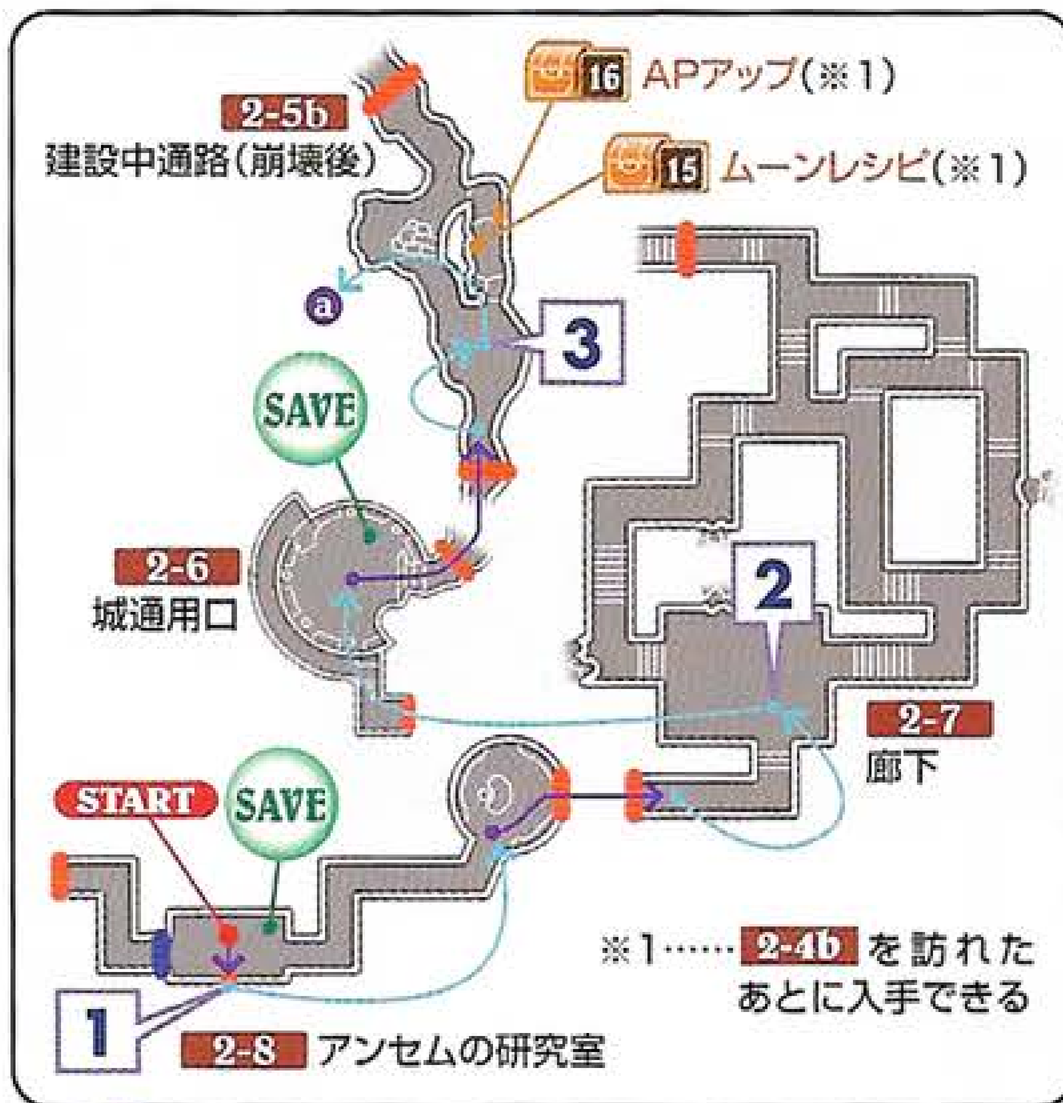


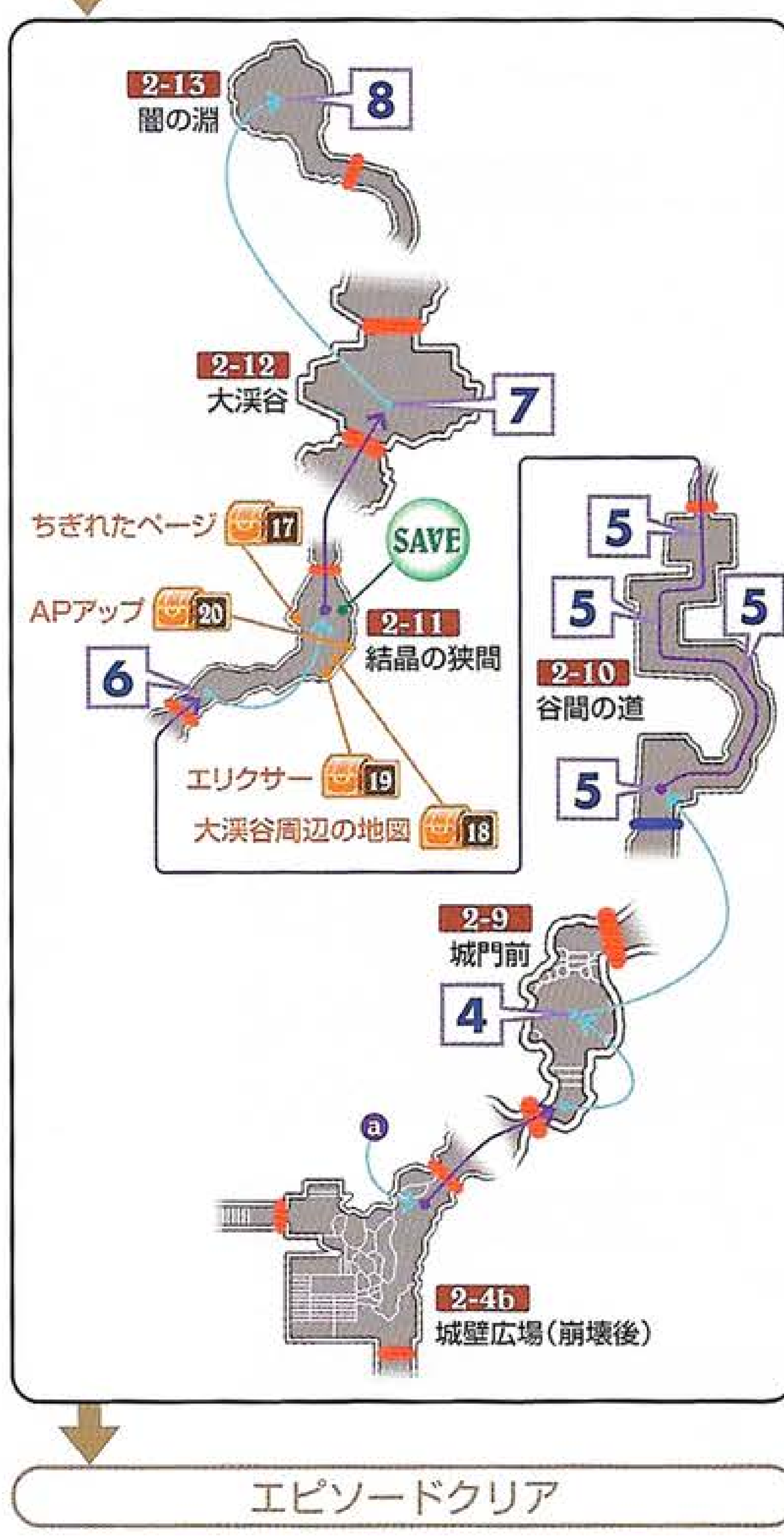
7 ⬅大渓谷を埋め尽くすハートレスの大軍に、ソラたちは臆することなく戦いを挑んでいく。

▼



8 ⬅ソラは、まんまとXIII機関に利用されている？アクセルが語るXIII機関の真の目的とは……。





エピソードクリア

エピソード2：ホロウバスティオンに何が!?(後編)

デミックスとの決戦、レオンやクラウドたちとの共闘、そして1000体のハートレスをひとりで相手にする戦いなど、さまざまなバトルが待っている。

BATTLE LV 30

Boss


デミックス

1 2-8 アンセムの研究室
- ●コンピューターにアクセスする

2 2-7 廊下
- ●ハートレス&ノーバディと戦う
- バトル クリムゾンジャズ+アーマーナイト×8+ダスク×7+ダンサー

3 2-5b 建設中通路(崩壊後)
- ●レオンたちを助ける
- バトル クリーパー×4+ダンサー×11

4 2-9 城門前
- ●デミックスと戦う
- バトル デミックス(2回目)(→P.403)
- BONUS
- ソラ 防具装備数+1、ブリザドエレメント
- ドナルド 『ブリザドアップ』
- グーフィー HP+5

5 2-10 谷間の道
- ●ソラひとりで道を進む
- バトル (右記参照)

6 2-11 結晶の狭間
- ●王様たちと合流する
- 入手 ケアルエレメント

7 2-12 大渓谷
- ●ソラひとりで1000体のハートレスと戦う
- バトル (右記参照)
- BONUS
- ソラ 『ストライドブレイク』

8 2-13 闇の淵
- ●XIII機関の目的を知る
- 入手 裏アンセムレポート1、アイス、しゃしん

エピソードクリア

5 ハートレスたちとの4連戦

2-10 谷間の道では、ソラひとりで先へ進んでいく。ただし、ハートレスと戦うときは、レオンやクラウドなどが助けにきて、一緒に戦ってくれるのだ。どの敵と戦うときに誰が現れるかは、下の表のとおり。なお、途中でゲームオーバーになってコンティニューした場合は、デミックス(2回目)とのバトルの直前からやり直しとなる。

2-10 谷間の道に出現する敵と、ソラと一緒に戦うキャラクター

出現順	出現する敵	一緒に戦うキャラクター
1	シャドウ×10+ソルジャー×4+アーマーナイト×11	ユフィ
2	シャドウ×36+ソルジャー×5+モーニングスター+アーマーナイト×7	レオン
3	シャドウ×13+モーニングスター×7+アーマーナイト×7	ティファ
4	シャドウ×19+モーニングスター×5+アーマーナイト×9+サーヴィランス×7	クラウド



←5のあいだは、道の途中の計4ヵ所で敵が出現する。バトルがはじまると道の前後にバリアが張られ、敵を全滅させれば、先へ進む側のバリアだけが解けるのだ。

7 リアクションコマンドを使えば楽勝

このバトルは、つぎつぎと襲いかかってくるアーマーナイトとサーヴィランスを、ソラひとりで合計1000体倒せば終わる。コンボなどで攻撃するよりも、リアクションコマンド『ライジングサン』と、『キャッチ』→『スパークルレイ』を使って戦うほうが、簡単かつ安全に勝てるはずだ。



←リアクションコマンドを使えば、一度に多くの敵が倒せる。つねに△ボタンが押せるようにしておこう。

ワールド訪問チャート
後編

BATTLE LV ……そのエピソードでのバトルレベル（→P.437）
グミルート …………特定のエピソードをクリアすると出現するグミルート
※矢印が通っていない水色のワールドは、物語を進めるうえで訪れなくてもいいことを示す

P.173より

↓

グループAおよびグループBへ
※それぞれのグループは、個別に進めても同時に進めてもかまわない

グループA

ワク内順不同

- **ザ・ランド・オブ・ドラゴン** BATTLE LV 35
  エピソード2：ムーランに会いに行こう！ ➡P.300
- **ビーストキャッスル** BATTLE LV 36
  エピソード2：みんなに会いに行こう！ ➡P.302

ザ・ランド・オブ・ドラゴンとビーストキャッスルの2ヵ所でエピソード2をクリアすると、オリンポスコロシアムにふたたび着陸できるようになると同時に、オリンポスコロシアムのエピソード2が追加される。なお、エンディングを迎えるだけなら、オリンポスコロシアムのエピソード2はクリアしなくてもかまわない。

- **100エーカーの森** BATTLE LV 1
  エピソード4：ちぎれたページをお届け！4 ➡P.326
- **オリンポスコロシアム** BATTLE LV 39
  エピソード2：ヒーローは元気かな？ ➡P.304
- **オリンポスコロシアム** BATTLE LV —
  エピソードC：タイタンカップ開催！ ➡P.462

オリンポスコロシアムのエピソード2をクリアすると、オリンポスコロシアムで『冥界闘技場：タイタンカップ』に挑戦できるようになる。

グループA終了

COLUMN コラム 物語後半の流れについて

ホロウバスティオンのエピソード2をクリアしたあとは、オリンポスコロシアム、アグラバー、ハロウィンタウン、プライド・ランドの4ヵ所のワールドが、一時的にワールドマップから消えてしまう。そのかわり、ザ・ランド・オブ・ドラゴン、ビーストキャッスル、ポートロイヤルの3ヵ所のエピソード2が追加されているので、まずはこれらのエピソードをクリアしていこう。

上記の3つのエピソードや、アグラバーとハロウィンタウンのエピソード2をクリアすることで、消えていたワールドは少しずつ出現していく。そして、すべてのワールドがふたたび出現すれば、最終エピソードへとつづくトワイライトタウンのエピソード2が追加されるのだ。



⬅ホロウバスティオンのエピソード2をクリアした時点で追加される3つのエピソードは、どれからクリアしてもかまわない。

グループB

ポートロイヤル BATTLE LV 37
エピソード2：ウィルたちに会いに行こう！ ➡P.306

アトランティカ BATTLE LV 0
エピソード4：落とし物を拾いに行こう！ ➡P.334

ワク内順不同

アグラバー BATTLE LV 40
エピソード2：アグラバーの様子を見に行こう！ ➡P.310

ハロウィンタウン BATTLE LV 41
エピソード2：もうすぐクリスマス？ ➡P.314

100エーカーの森 BATTLE LV 1
エピソード5：ちぎれたページをお届け！5 ➡P.326

プライド・ランド BATTLE LV 43
エピソード2：王になったシンバに会おう！ ➡P.316

グループB終了

グループAおよびグループBで、矢印が通っているワールドのエピソード2をすべてクリアする

アトランティカ BATTLE LV 0
エピソード5：最高のミュージカルを！ ➡P.334

ホロウバスティオン BATTLE LV 45
エピソード3：街の様子を見に行こう！ ➡P.318

スペース・パラノイド BATTLE LV 45
エピソード2：プログラムの世界、再び ➡P.320

グミルート アサルト・オブ・ザ・ドレッドノート

トワイライトタウン BATTLE LV 47
エピソード2：たそがれにかすむ謎 ➡P.336

存在しなかった世界 BATTLE LV 50
エピソード1：最後の戦いへ！ ➡P.340

オリンポスコロシアム BATTLE LV —
エピソードD〜H：運命の女神カップ開催！、裏ペイン＆パニックカップ開催！、裏ケルベロスカップ開催！、裏タイタンカップ開催！、裏ハデスカップ開催！ ➡P.463〜465

エンディング

ポートロイヤルのエピソード2をクリアしてふたつ目のマグネエレメントを手に入れると、アトランティカのエピソード4が追加される。さらに、アグラバーとハロウィンタウンにふたたび着陸できるようになるほか、それぞれのエピソード2が追加されるのだ（エピソード1をまだクリアしていない場合は、それを先にクリアする必要がある）。

アグラバーとハロウィンタウンの2ヵ所でエピソード2をクリアすると、プライド・ランドにふたたび着陸できるようになると同時に、プライド・ランドのエピソード2が追加される（エピソード1をまだクリアしていない場合は、それを先にクリアする必要がある）。

ザ・ランド・オブ・ドラゴンとプライド・ランドの2ヵ所でエピソード2をクリアして、2〜3つ目のサンダーエレメントを手に入れると、アトランティカのエピソード5が追加される。

オリンポスコロシアムとプライド・ランドの2ヵ所でエピソード2をクリアすると、ホロウバスティオンのエピソード3が追加される。なお、エンディングを迎えるだけなら、ホロウバスティオンのエピソード3はクリアしなくてもかまわない。

ホロウバスティオンのエピソード3を進めていくと、途中からスペース・パラノイドのエピソード2がはじまる。そのままスペース・パラノイドのエピソード2をクリアすれば、自動的にホロウバスティオンのエピソード3もクリアとなるのだ。

ザ・ランド・オブ・ドラゴン、ビーストキャッスル、アグラバー、ハロウィンタウンの4ヵ所でエピソード2をクリアすると、トワイライトタウンのエピソード2が追加される。ただし、それと同時にグミルートのアサルト・オブ・ザ・ドレッドノートが出現し、これをクリアするまでトワイライトタウンへ着陸できなくなる。

トワイライトタウンのエピソード2をクリアすると、そのまま最終エピソードである存在しなかった世界のエピソード1がはじまる。また、これ以降はワールドマップへ出たときに、存在しなかった世界へ着陸できるようになるのだ。

存在しなかった世界のエピソード1でゼムナス（1回目）を倒すことに加え、特定の条件を満たすと、オリンポスコロシアムで『冥界闘技場：運命の女神カップ』などに挑戦できるようになる（→P.456）。



ザ・ランド・オブ・ドラゴン

The Land Of Dragons

詳細マップ▶P.612〜615

Event Scene Pick up

1



⬅村にいた黒いコートの人物を追跡するため、ソラたちはムーランとともに雪山へ向かう。

▼

2



⬅ハートレスに立ち向かおうとした矢先、なんとソラの背後から黒いコートの人物が現れた。

▼



⬅ストームライダーが都へ飛び去るのを目撃するソラたち。急いであとを追いかけなければ！

▼

5



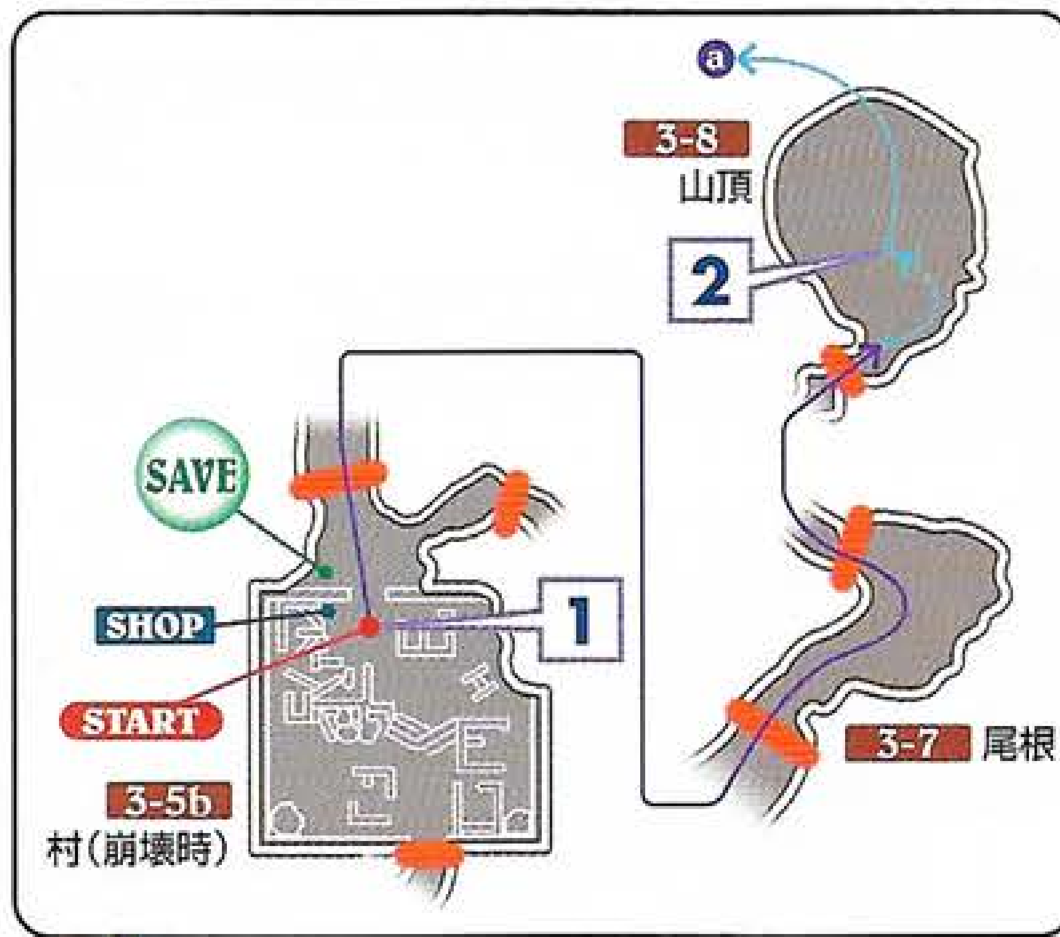
⬅宮殿内で、またもや黒いコートの人物と出会う。だが、その素顔はソラの予想と異なり……。

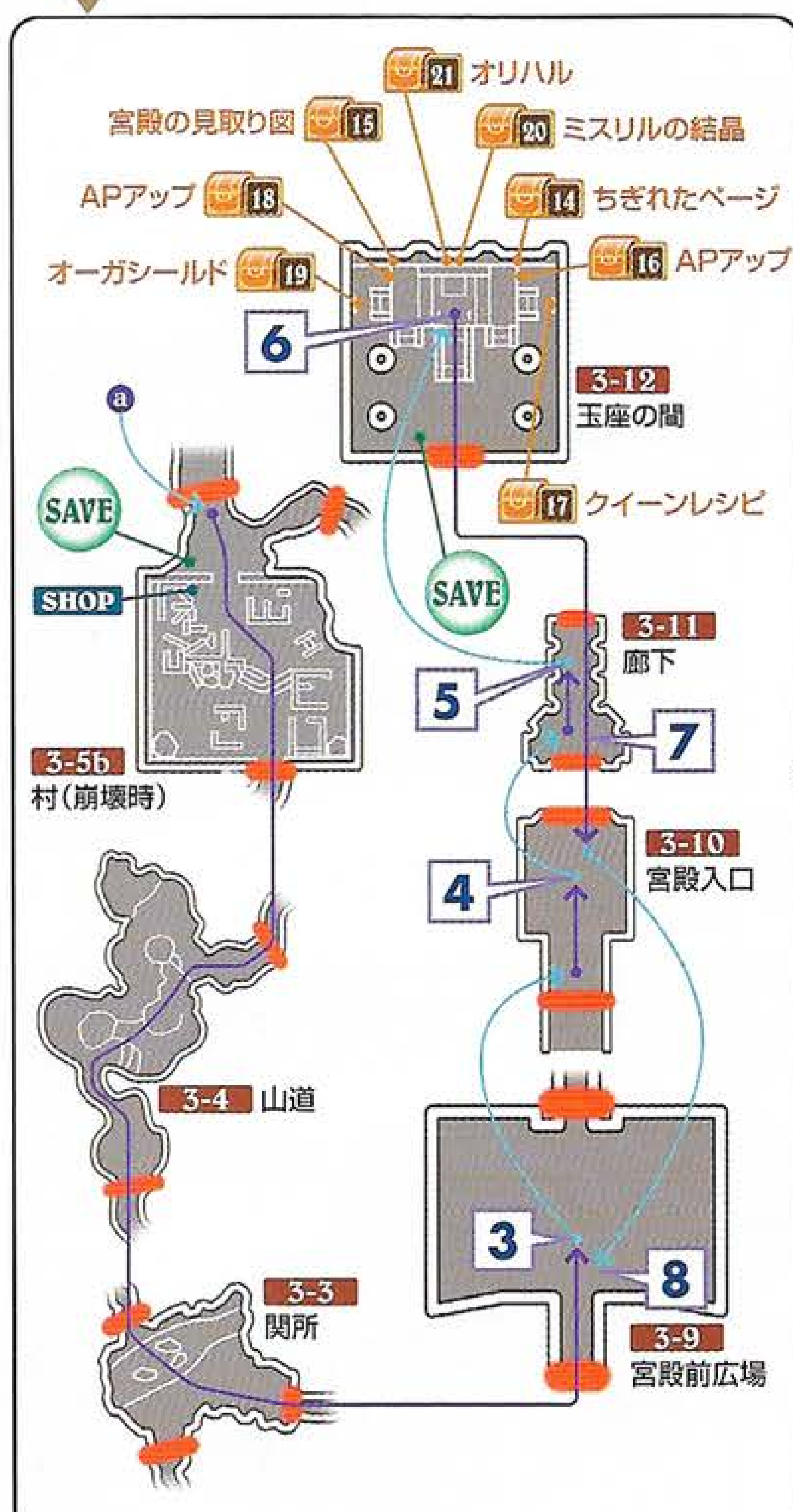
▼

8



⬅空から一行に襲いかかるストームライダー。この不利な状況をくつがえせるのだろうか？





エピソードクリア

エピソード2：ムーランに会いに行こう！

雪山を訪れたのち、ストームライダーを追いかけて宮殿を目指す。この敵とのバトルでは、つむじ風をうまく利用できるかどうかがカギとなるのだ。

BATTLE LV 35

BOSS


謎の男


ストームライダー

1 3-5b 村（崩壊時）
- ●ムーランがパーティーに加わる

2 3-8 山頂
- ●ソラひとりで謎の男と戦う
- バトル　謎の男（→P.404）＋ラピットスラスター×∞

3 3-9 宮殿前広場
- ●行く手をはばむハートレスを倒す
- バトル　アサルトライダー×3＋ボルトタワー×4

4 3-10 宮殿入口
- ●宮殿の柱をのぼる

5 3-11 廊下
- ●シグバールが呼び寄せたノーバディを倒す
- バトル　ダスク×2＋スナイパー×10

6 3-12 玉座の間
- ●皇帝やシャン隊長から事情を聞く

7 3-11 廊下
- ●外に通じる扉を開ける

8 3-9 宮殿前広場
- ●ストームライダーを倒して都を守る
- バトル　ストームライダー（→P.404）　王様

BONUS
- ソラ　サンダーエレメント
- ドナルド　HP＋4
- グーフィー　『トルネドフュージョン』
- ムーラン　HP＋25

エピソードクリア

2 謎の男を集中攻撃しよう

このバトルは、謎の男のHPを残り30％未満（ゲージ1本分強）まで減らせば終了するので、まわりにいるラピットスラスターは相手にしなくていい。ちなみに、謎の男の攻撃はソラ以外にも当たるうえ、その攻撃でラピットスラスターが倒された場合でも、経験値はこちらがもらえる。


⬅謎の男のHPを残り30％未満まで減らすには、コンボフィニッシュ技などを一番最後に当てる必要がある。

4 扉に近づけば先に進める

3-10 宮殿入口に着いたら、正面の扉に近づいてみよう。すると、扉のそばにある太い柱をソラたちがのぼり、3-11 廊下へ移動することができるのだ。


⬅2で謎の男とのバトルを終えるまでは、この扉に近づいても宮殿のなかに入ることはできない。

7 8 廊下を出る前にバトルの準備を

3-11 廊下の扉から外に出ようとすると、3-9 宮殿前広場へ自動的に移動してストームライダーとのバトルになる。バトルの準備は、扉に近づく前にしっかりとすませておくこと。


⬅宮殿内にショップはないので、買い物をしたい場合は、ここから一度ワールドマップに出よう。

ビーストキャッスル
Beast's Castle

詳細マップ▶P.618～621

Event Scene Pick up



⬅黄色いドレスを身にまとい、鼻歌を歌うベル。今日は、ビーストとダンスを踊る日なのだ。

2



⬅大切なものをいただきにきた——XIII機関の男の言葉を聞き、ビーストの心は怒りに包まれる。

3



⬅バラを盗まれ気落ちしたビーストは、ベルとソラたちに城を出ていくよう告げるのだった。

6

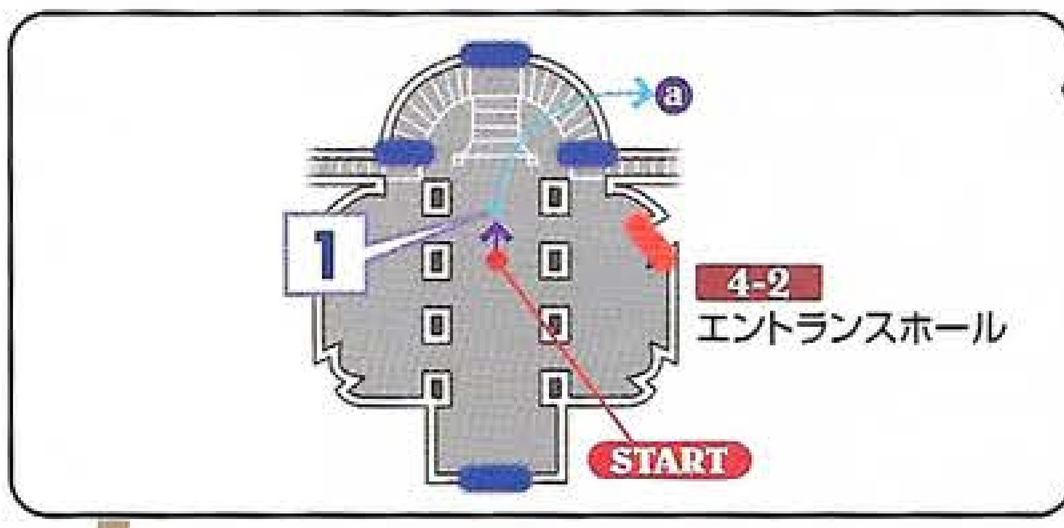


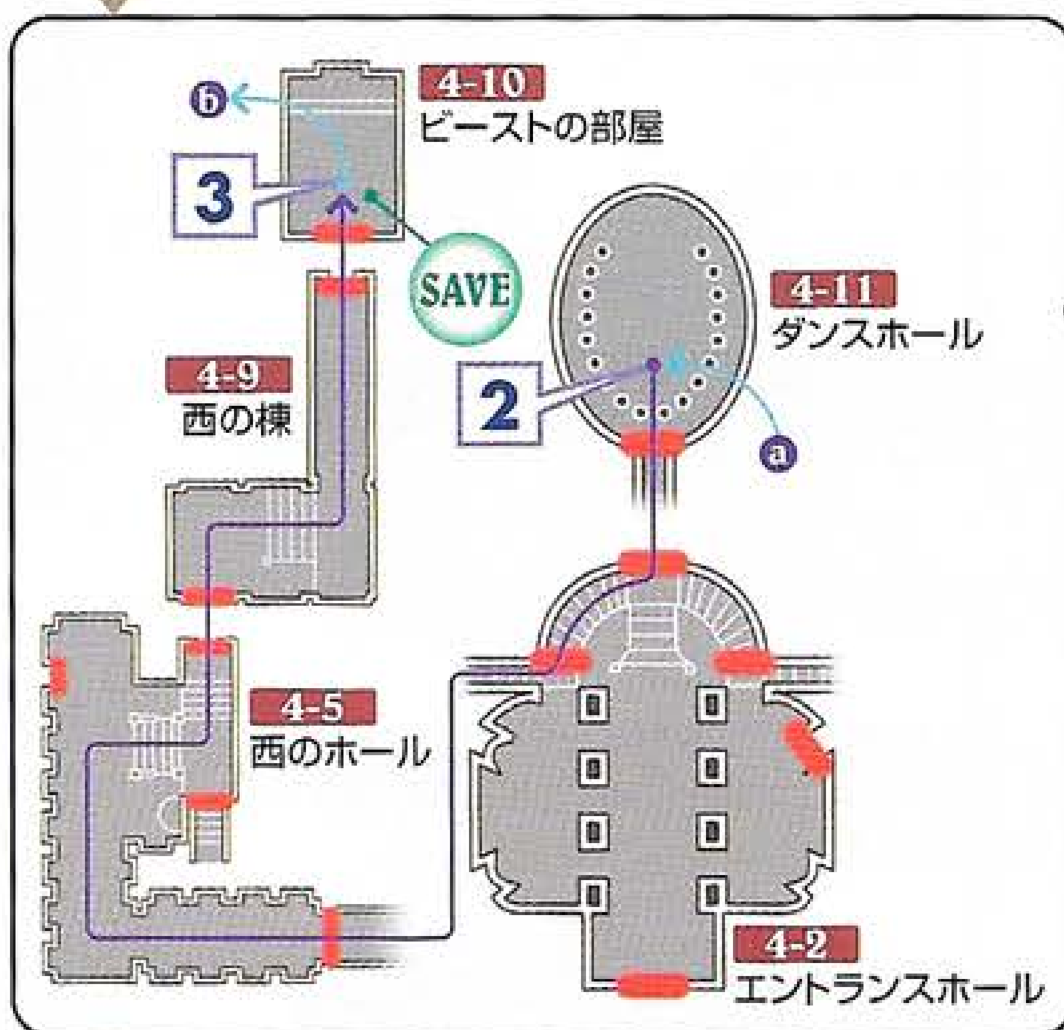
⬅ホールを訪れると、ザルディンの姿が。彼は、機関のためにビーストを利用するつもりらしい。

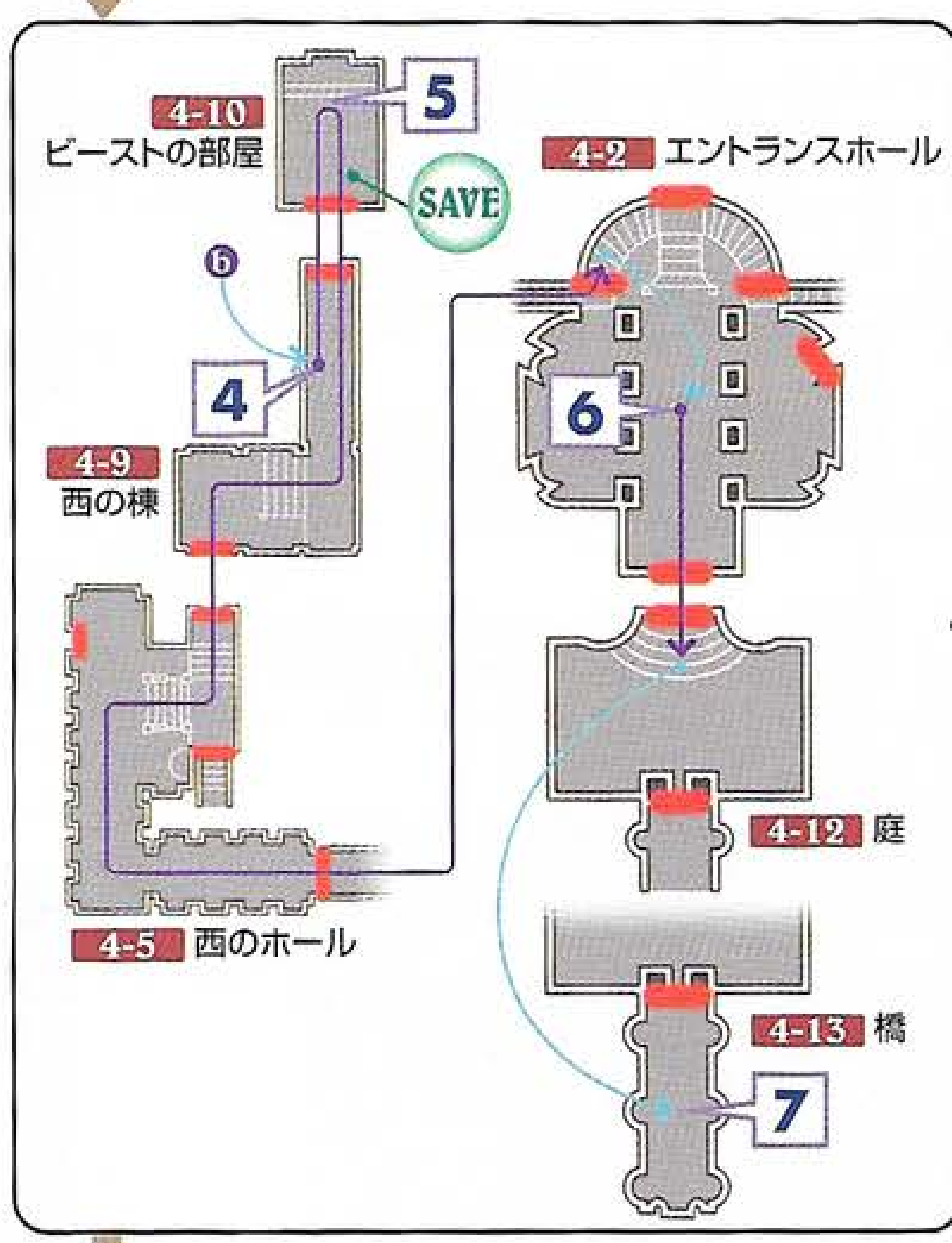
7



⬅6本の長槍を携えたザルディンと対峙。戦いに勝ち、ビーストの城に平和を取りもどせ！







エピソードクリア

エピソード2：みんなに会いに行こう！

やるべきことは少ないが、ボス敵のザルディンはかなりの強敵。どうしても勝てないときは、レベルをある程度上げてから挑むのも手だ。

BATTLE LV 36

Boss



ザルディン

1 4-2 エントランスホール
●ビーストに声をかける

2 4-11 ダンスホール
●ビーストと一緒に、ザルディンが呼び寄せたノーバディを倒す
バトル ダスク×2+ドラグーン×3

3 4-10 ビーストの部屋
●ビーストから、バラが盗まれたことを聞く

4 4-9 西の棟
●召使いたちから事情を聞く

5 4-10 ビーストの部屋
●ビーストを説得する
●ビーストがパーティーに加わる
入手 ランブリングローズ、城外の見取り図

6 4-2 エントランスホール
●ザルディンが呼び寄せたノーバディを倒す
バトル ダスク×2+ドラグーン×6

7 4-13 橋
●ザルディンを倒し、城に平和を取りもどす
バトル ザルディン(→P.406) 王様
BONUS
ソラ HP+5、リフレクエレメント
ドナルド『オートヒーリング』
グーフィー HP+5
ビースト HP+25
入手 裏アンセムレポート4

エピソードクリア

1 2 ビーストが一時的に仲間になる

4-2 エントランスホールの中央に立っているビーストに話しかけたあとは、4-11 ダンスホールへ自動的に移動する。ダンスホールではノーバディとのバトルになり、同時にビーストがパーティーに加わってくれるが、バトルが終わると、彼はすぐにパーティーからはずれてしまう。



⬅ビーストに話しかけるまで、4-2 エントランスホールと 4-1 居間以外の場所に行くことはできない。

4 5 ビーストを部屋から連れ出そう

城の召使いたちからバラに関する話を聞いたら、もう一度 4-10 ビーストの部屋を訪れて、△ボタンでビーストを説得しよう。そうすれば、彼がパーティーに加わるとともに、ランブリングローズと城外の見取り図が手に入る。



⬅ランブリングローズは、強力なアビリティ『フィニッシュプラス』を備えた頼れる武器だ。

6 7 城の外に出るとザルディンとのバトルに

4-2 エントランスホールに出現するノーバディを全滅させたあとは、城の外に出よう。すると、自動的に 4-13 橋へ移動して、ザルディンとのバトルがはじまるのだ。



⬅ザルディンとのバトルになる前に、4-4 ベルの部屋を訪れてベルに話しかけると、考えごとをしている彼女の様子が見られる。

オリンポスコロシアム
Olympus Coliseum

詳細マップ▶P.624～629

Event Scene Pick up



⬅ハデスカップの開催を宣言するハデス。ヘラクレスは、まだ本調子ではないようだが……。



⬅決勝で、一行はアーロンと対戦することに。以前に会ったときとは、どこか様子がちがう？

3



⬅ハデスとアーロンの会話を立ち聞きする3人。アーロンは、ハデスにあやつられていたのだ。

5

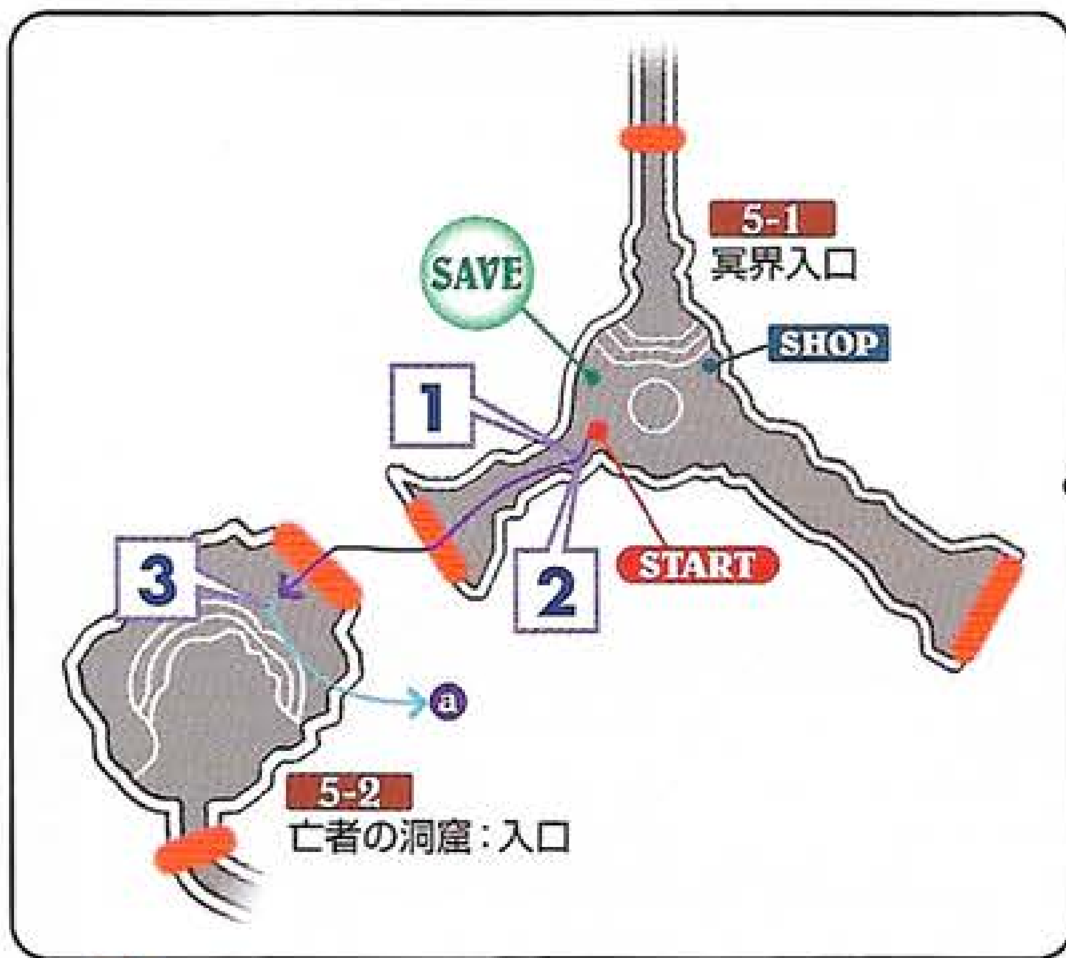


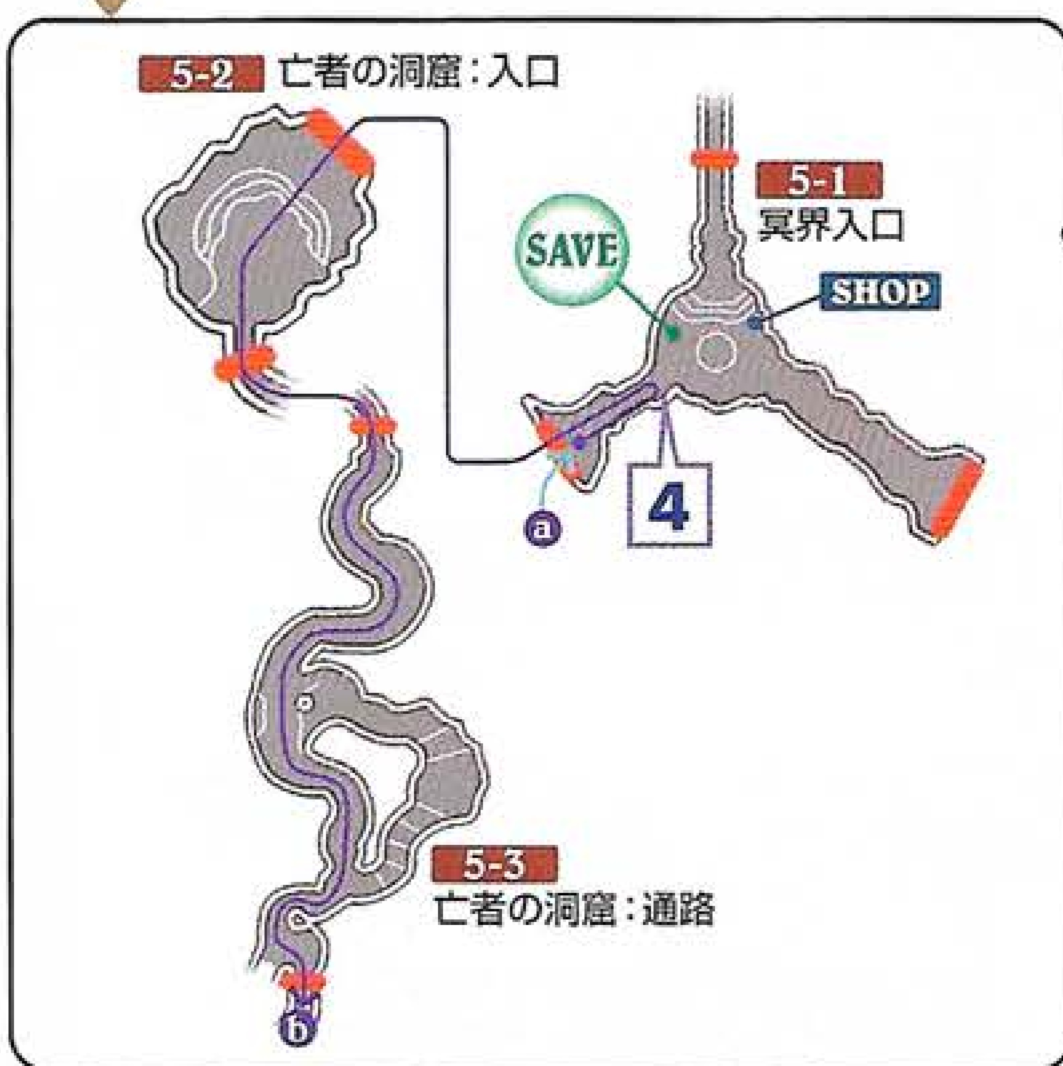
⬅アーロンの心が封じられた人形を発見。触れてみると、アーロンの記憶が流れこんできた。

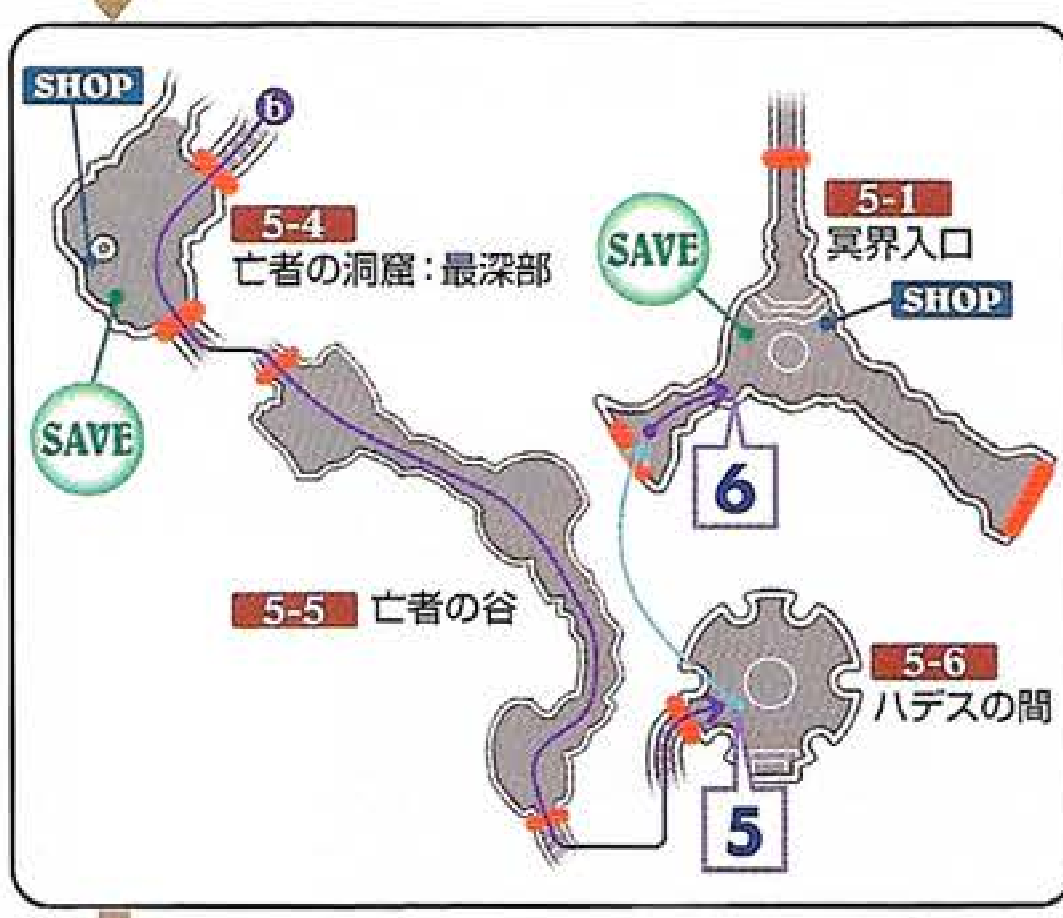
7



⬅メガラの危機をきっかけに、ヘラクレスの力が復活！　あとは、ハデスを倒すだけだ。







エピソードクリア

エピソード2：ヒーローは元気かな？

ハデスカップを勝ち進み、アーロンの心を取りもどしたあとはハデスとの戦いが待っている。ヘラクレスと協力し、うまく攻撃していこう。

BATTLE LV 39

BOSS



ハデス

1 5-1 冥界入口
- ペインに話しかけて、大会の1回戦に出場する
- バトル モールドリル×3+モーニングスター+トルネードステップ×2

2 5-1 冥界入口
- ペインに話しかけて、大会の準決勝に出場する
- バトル クリムゾンジャズ+ミニッツボム×6+ラウドネス

3 5-2 亡者の洞窟：入口
- アーロンたちの話を立ち聞きする

4 5-1 冥界入口
- アーロンを呼び止める

5 5-6 ハデスの間
- アーロンの人形を取りもどす
- 襲いかかってきたノーバディを倒す
- バトル ダスク×9
- 入手 アーロンの人形

6 5-1 冥界入口
- ペインに話しかけて、冥界闘技場にヘラクレスを助けに行く
- アーロンがパーティーに加わる
- ヘラクレスと一緒にハデスを倒す
- バトル ハデス(3回目)(→P.408)
- バトル ハデス(4回目)(→P.408)

BONUS

- ソラ MP+10、『ガードカウンター』
- ドナルド アクセサリー装備数+1
- グーフィー HP+5
- アーロン HP+15
- 入手 ガーディアンソウル

エピソードクリア

1 2 闘技場バトルをこなしていく

まずはペインに話しかけ、新たに開催されたハデスカップの1回戦と準決勝を勝ち抜こう。なお、ハデスカップでは、ミニゲーム『冥界闘技場&裏闘技大会』(→P.456)のような特別ルールはなく、ふつうのバトルと同じ要領で戦える。



←ハデスカップの1回戦と準決勝では、ヘラクレスと協力してハートレスたちと戦うことになる。

4 5 アーロンの人形を取りに行こう

アーロンを△ボタンで呼び止め、ヘラクレスからアーロンの人形がある場所を聞いたら、5-6 ハデスの間へ向かおう。5-3 亡者の洞窟：通路などに置かれているスケボーを利用すれば、短い時間で目的地にたどり着くことが可能だ。



↑アーロンの人形を入手すると、ノーバディが襲ってくるので注意。

6 ヘラクレスが途中で参戦する

冥界闘技場へ行くと、ハデス(3回目)とのバトルになる。このバトルは右記の条件のいずれかを満たすと終了し、そのままヘラクレスが参戦するハデス(4回目)とのバトルがはじまるのだ。

ハデス(3回目)戦が終わる条件

- ◆ソラが敵に攻撃を5回当てる
- ◆ソラのHPが残り30%未満になる
- ◆バトルがはじまってから3分たつ



←ヘラクレスが現れたあとは、『オーラショット』を利用して、ハデスにダメージを与えられるようになる。

ポートロイヤル
Port Royal

詳細マップ▶P.638〜643

Event Scene Pick up



⬅呪いの金貨が入った箱に、黒いコートの男が近づく。どうやら、またひと波乱ありそうだ。



1 ⬅港を訪れると、ジャックが海賊と戦っていた。助けを呼ぶ彼の声に応じ、加勢するソラたち。



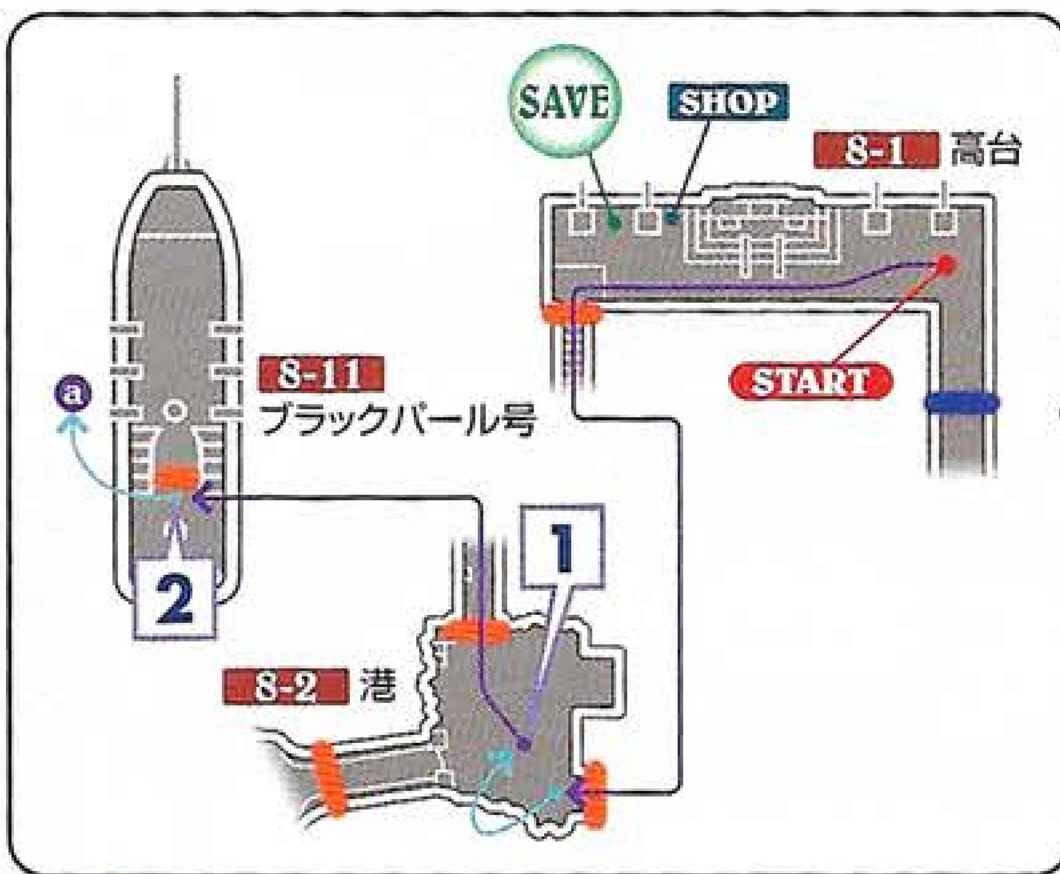
2 ⬅死の島へ向かったというウィルを、海上で発見。彼の身にいったい何があったのだろうか?

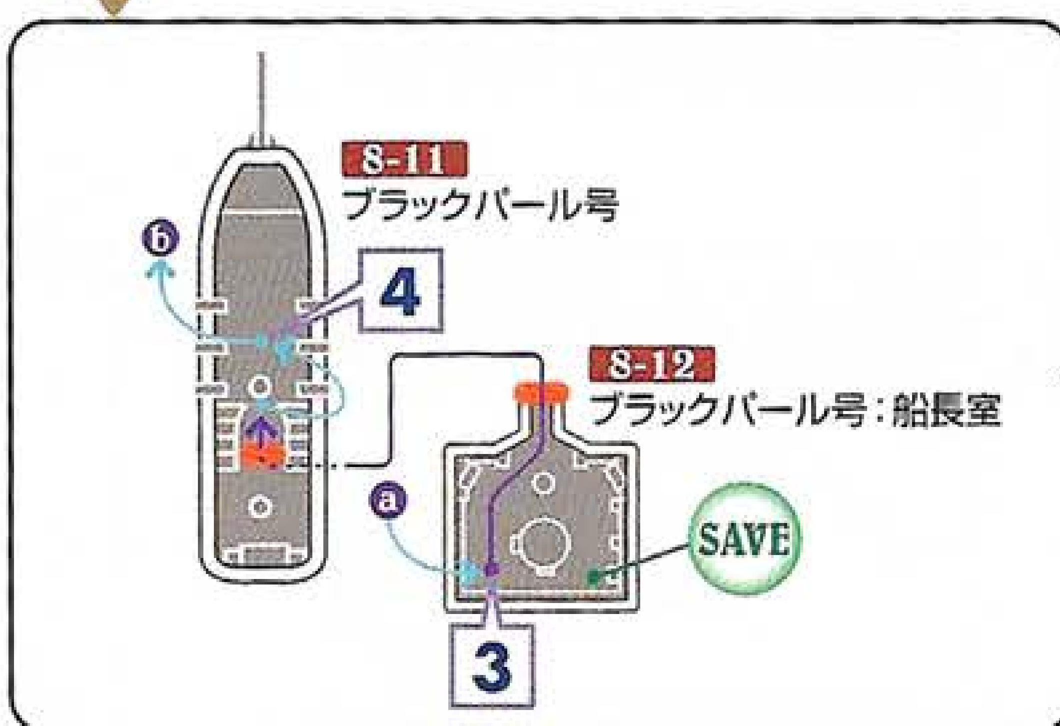


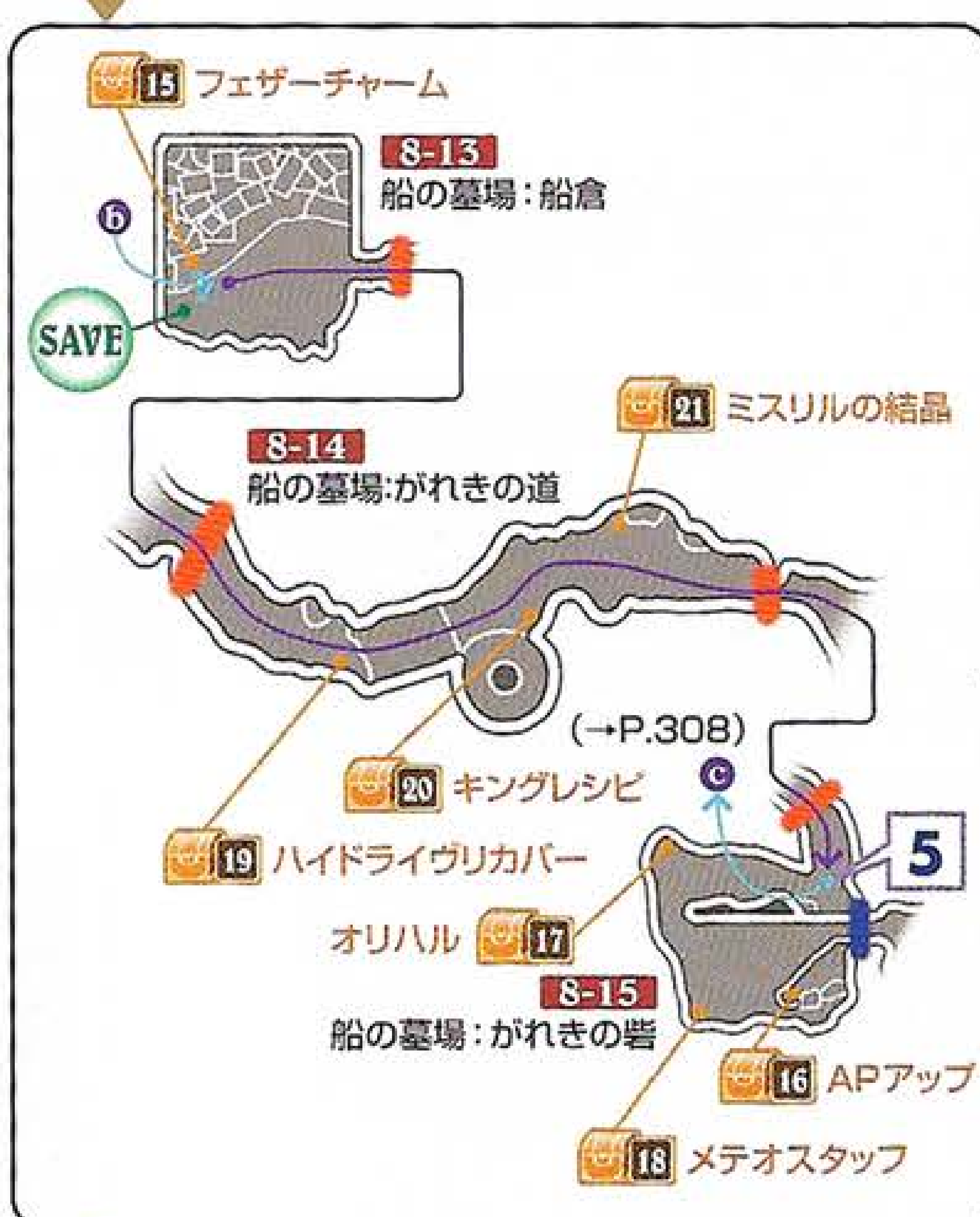
4 ⬅金貨の箱とともに姿を現したXIII機関の男が、交渉の合い言葉を宣言する。「パーレイ!」



⬅砲撃を浴び、見知らぬ場所に流れ着くソラたち。そして、ジャックの身体には異変が……。







P.308へ

エピソード2：ウィルたちに会いに行こう！

ノーバディたちに盗まれた金貨を取りもどすのがおもな目的となる。同じボス敵と2回戦うが、1戦目と2戦目では敵の性質が大きく異なるので注意。

BATTLE LV 37

BOSS



グリムリーパー

CHAPTER 4

シナリオ SCENARIO

1 8-2 港
- ジャック・スパロウがパーティーに加わる
- 呪われた海賊たちを倒す

バトル 不死の海賊A×2＋不死の海賊B

2 8-11 ブラックパール号
- ジャック・スパロウに話しかけて死の島へ向かう

バトル 不死の海賊B×2＋ランスソルジャー×2

3 8-12 ブラックパール号：船長室
- ウィルから、呪われた金貨がなくなっていたことを聞く

4 8-11 ブラックパール号
- ルクソードが呼び寄せたハートレスを倒す

バトル グリムリーパー（1回目）(→P.409) 王様

BONUS
- ソラ 『サモンブースト』
- ドナルド HP＋4
- グーフィー 『ドロー』
- スパロウ HP＋10

5 8-15 船の墓場：がれきの砦
- ノーバディを倒して、呪われた金貨を取りもどす

バトル ギャンブラー

入手 呪われた金貨、船の墓場の地図

P.309へ

1 呪われた海賊ふたたび

8-2 港を訪れると、ジャック・スパロウが仲間になるとともに、呪われた海賊たちとのバトルがはじまる。出現した敵を全滅させたら、そのままブラックパール号に乗りこもう。



←8-2 港はどこも月の光に照らされているため、海賊たちにダメージを与えられなくなる心配はない。

2 3 4 船上では2回のバトルがある

死の島へ向かうと海賊たちが襲ってくるが、エピソード1のとき（→P.251）と同じく、敵を倒しても倒さなくてもかまわない。バトルが終わってウィルの話を聞いたあとは自由に動けるようになるので、しっかりと準備を整えてから甲板でのグリムリーパー（1回目）との戦いにのぞむこと。



←船長室へ逃げこんで海賊たちとのバトルを終わらせた場合は、ジャックにもう一度目的地を伝えよう。

5 金貨を1枚取りもどせる

8-15 船の墓場：がれきの砦には、呪われた金貨を持ったノーバディの1体が現れる。この敵を倒して金貨を取りもどすと、ブラックパール号がソラたちを迎えにきてくれるのだ。



←呪われた金貨を持ったギャンブラーをロックオンすると、金貨マークのフキダシが表示される。

Event Scene Pick up



⬅ノーバディが持ち去った金貨は、残り3枚。ソラたちは、まずこれを集めることにする。



7

⬅XIII機関の男の行方を予想するソラ。急いでもどらないと、ポートロイヤルがあぶない!?



8

⬅金貨を箱にもどすも、その結果……。どうやら、呪いをかけた怪物を倒すしかなさそうだ。



8

⬅金貨が怪物の攻撃で散り散りに。怪物の呪いを解かないかぎり、こちらに勝ち目はない。

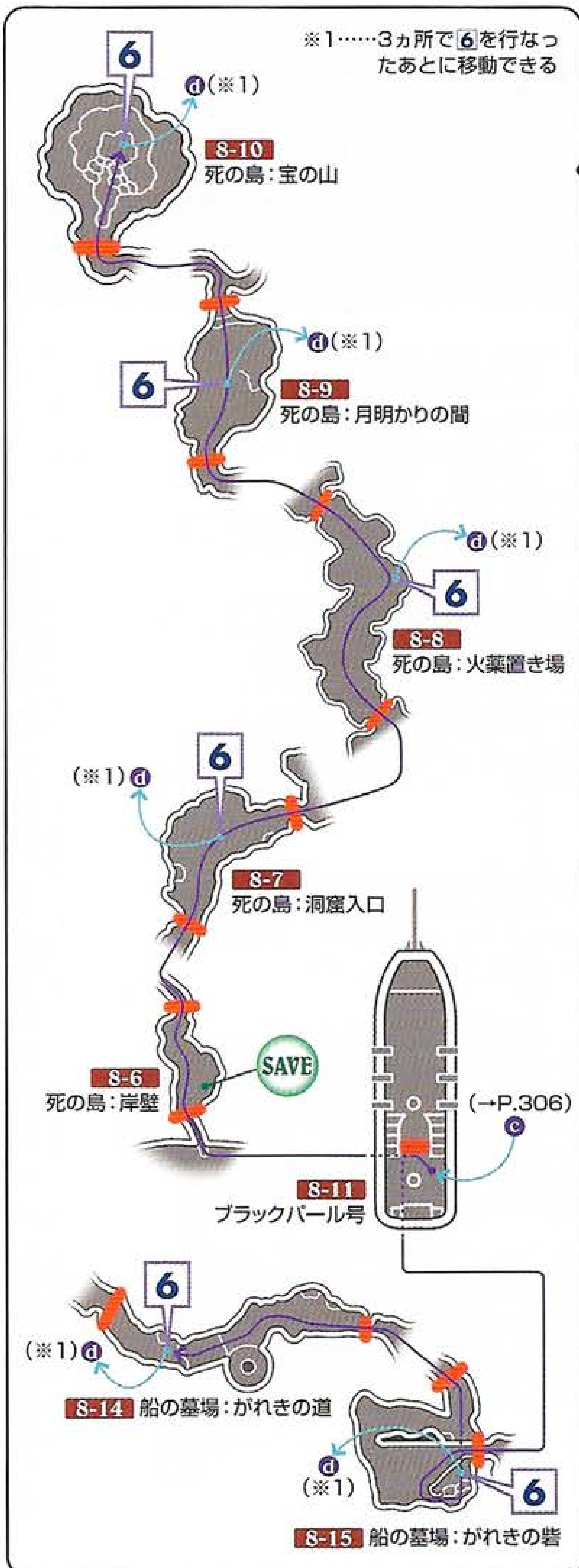


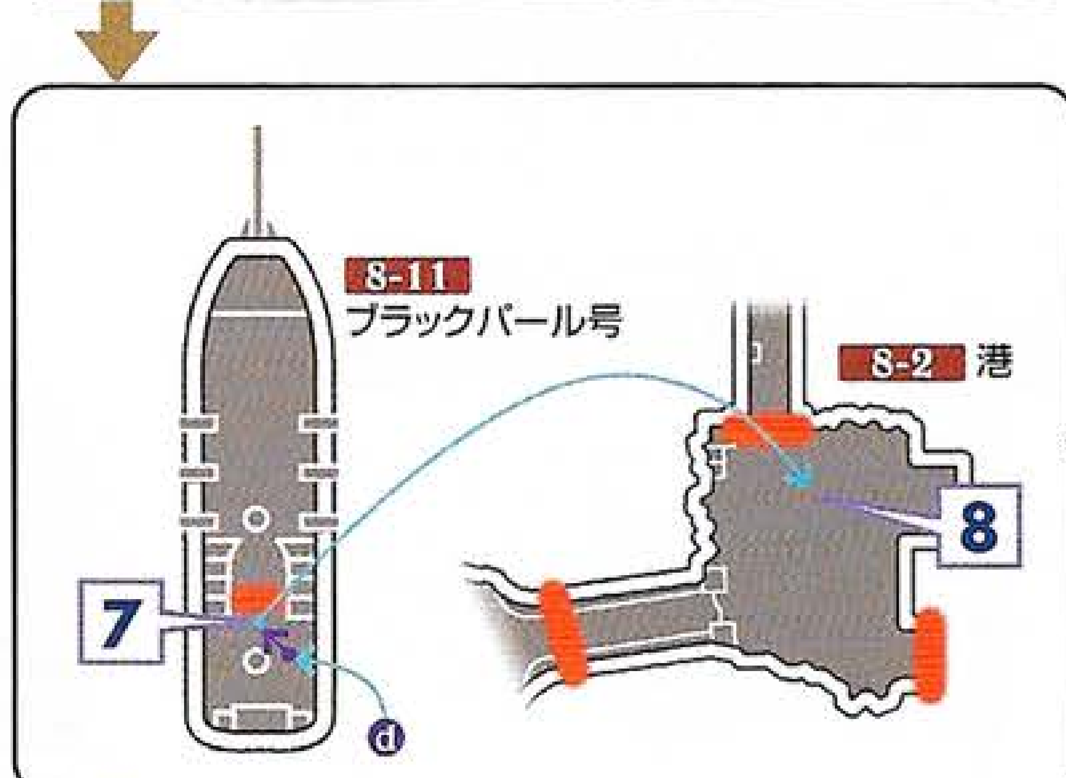
8

⬅ハートレスの心を引き寄せるXIII機関の男。彼はソラに礼を言うと、姿を消してしまった。



⬅手伝いの報酬として、ジャックはキーブレードを要求。それに対するソラの返事は……。





エピソードクリア

6 **8-7** 死の島：洞窟入口
8-8 死の島：火薬置き場
8-9 死の島：月明かりの間
8-10 死の島：宝の山
8-14 船の墓場：がれきの道
8-15 船の墓場：がれきの砦

●3枚の金貨を取りもどす

バトル （本文参照）

7 **8-11** ブラックパール号

●ジャック・スパロウに話しかけてポートロイヤルへ向かう

8 **8-2** 港

●金貨を箱にもどしながらグリムリーパーを倒す

バトル グリムリーパー（2回目）(→P.409)

BONUS

ソラ マグネエレメント

ドナルド 『フレアフォース』

グーフィー HP+5

スパロウ HP+15

入手 裏アンセムレポート6

エピソードクリア

6 3枚の金貨を取りもどせ

金貨を持った残りのノーバディは、死の島や船の墓場の特定のマップに1体ずつ出現する(下の表を参照)。いずれか3ヵ所でギャンブラーを倒して、金貨を拾おう。なお、このときのバトルにはマップごとに制限時間が設けられており、それを過ぎるとギャンブラーが逃げてしまうので注意(逃げたギャンブラーは、一度ほかのマップに移動すれば再出現する)。また、船の墓場と死の島をブラックパール号に乗って行き来するときには、下の表の敵が襲ってくる。これまでと同様に、敵を全滅させるか船長室へ逃げこむことで対処しよう。



金貨を入手しやすいマップについて

ギャンブラーと戦うときは、下の表の❷、❹、❻の場所を選ぶのがオススメ。これらのマップでは基本的に不死の海賊と戦う必要がないうえ、制限時間がやや長いからだ。❹のマップは周囲が暗闇に包まれているが、R1ボタンを連打しながら移動すれば、すぐにギャンブラーを見つけられる。



⬅ギャンブラーを倒したあとは、金貨を拾うのを忘れずに。ちなみに、この金貨がほかの敵に拾われてしまうことはない。



➡ **8-8** 死の島：火薬置き場では、この箱を壊せばギャンブラーが出現する。ほかの箱を壊すと、海賊が現れることがあるので注意。

金貨を持ったノーバディが出現する場所と制限時間

マップ名	制限時間
❶ **8-7** 死の島：洞窟入口	10秒
❷ **8-8** 死の島：火薬置き場(※2)	2分
❸ **8-9** 死の島：月明かりの間(※3)	3分
❹ **8-10** 死の島：宝の山	1分30秒
❺ **8-14** 船の墓場：がれきの道	2分
❻ **8-15** 船の墓場：がれきの砦	30秒

※2……特定の箱を壊すまでは出現しない
※3……不死の海賊A×4+不死の海賊C×4を倒すまでは出現しない

船の墓場と死の島を行き来するときに出現する敵

航路	出現する敵
船の墓場→死の島	不死の海賊B×3+マッドドッグ×5
死の島→船の墓場	不死の海賊A×3+ラピットスラスター×3



アグラバー
Agrabah

詳細マップ▶P.646~649

Event Scene Pick up



⬅宮殿の地下を赤黒い煙が包みこむ。封印されていたジャファーが、復活してしまったのだ。

▼



1

⬅ジャファーを復活させた人物をつかまえようとするアラジンだったが、結果は失敗に終わる。

▼



1

⬅ジャファーの居場所を知っていると話すイアーゴ。何やら様子がおかしいような……?

▼



2

⬅道を砂嵐にふさがれ困っていると、ジーニーが登場。あっという間に砂嵐を消してくれた。

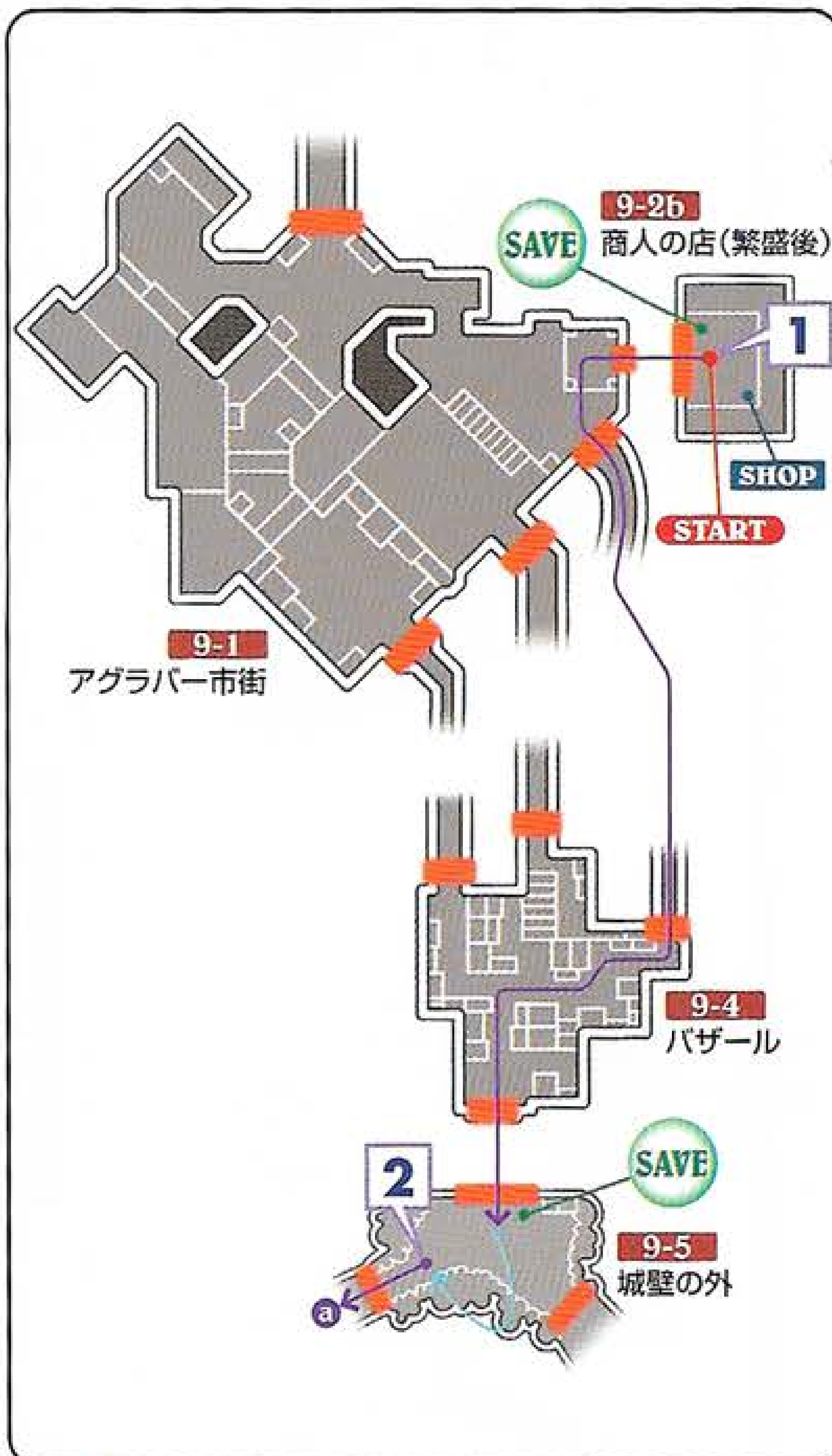
▼

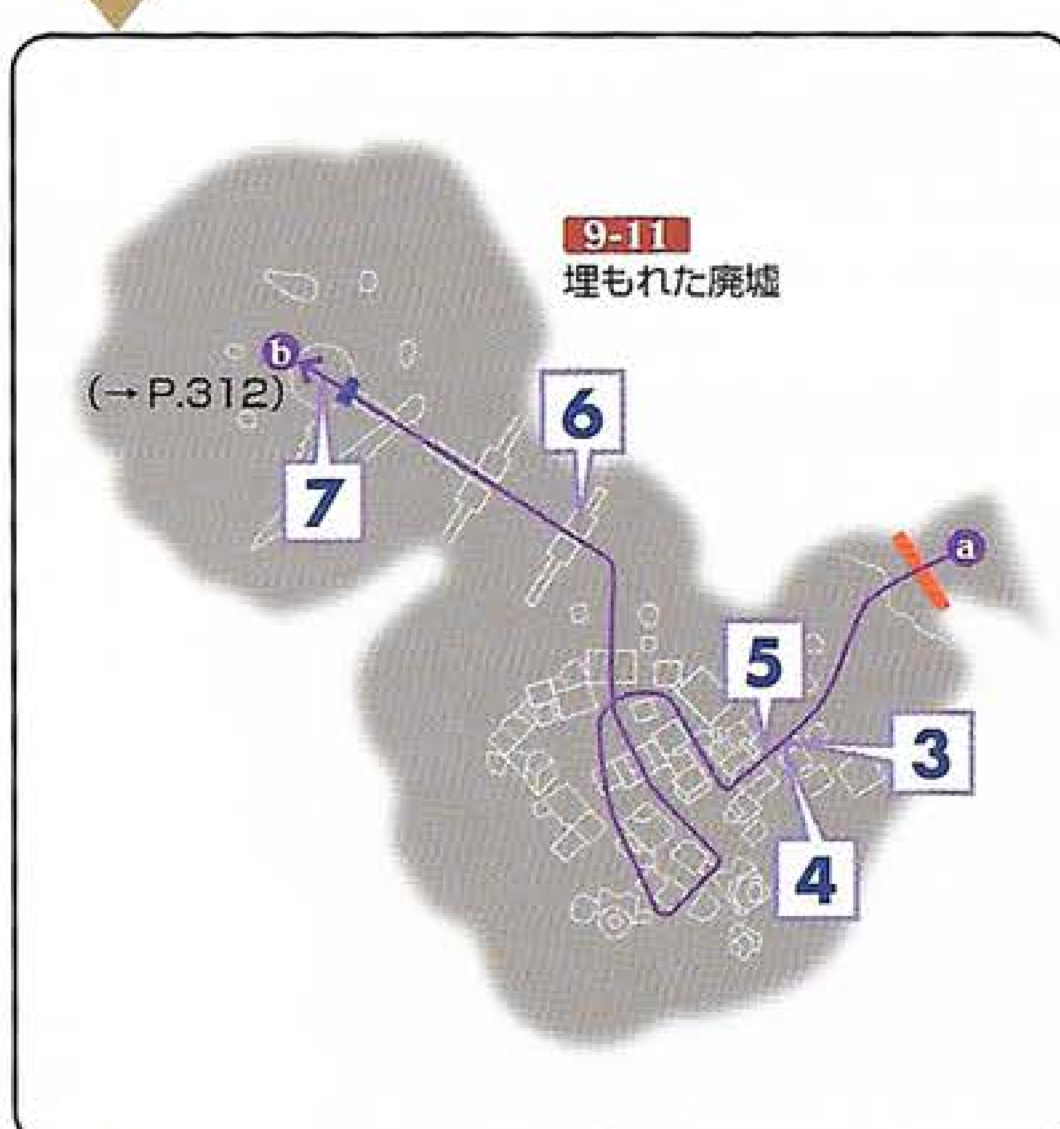


3

⬅廃墟を訪れた一行の前に、ジャファーらしき影が。早く追いかけないと、見失ってしまう!

▼





P.312へ

エピソード2：アグラバーの様子を見に行こう！

廃墟を探索したのち、ソラひとりでジャファーと戦うことになる。魔法のじゅうたんに乗って行動する場面が多いので、早めに操作に慣れておこう。

BATTLE LV 40

Boss ジャファー



1 9-2b 商人の店（繁盛後）
●アラジンがパーティーに加わる

2 9-5 城壁の外
●ジーニーに砂嵐を消してもらう

3 9-11 埋もれた廃墟
●ジャファーらしき影に近づく

4 9-11 埋もれた廃墟
●ソラひとりでハートレスを倒す
バトル フックバット×3＋フォーチュンテラー×2＋ラピッドスラスター×6

5 9-11 埋もれた廃墟
●攻撃を阻止しながらジャファーらしき影を追いかける
バトル ジャファーの幻影（→P.410）

6 9-11 埋もれた廃墟
●塔に向かって逃げていくジャファーらしき影を追いかける

7 9-11 埋もれた廃墟
●ソラひとりでハートレスを倒す
バトル クリムゾンジャズ＋フォーチュンテラー×3＋ラピッドスラスター×4

P.313へ

1 2 廃墟への道が開かれる

アラジンがパーティーに加わったら、9-5 城壁の外へ行こう。すると、行く手をふさぐ砂嵐をジーニーが魔法で消してくれたのちに、9-11 埋もれた廃墟へ行けるようになる。



3 4 魔法のじゅうたんで移動していく

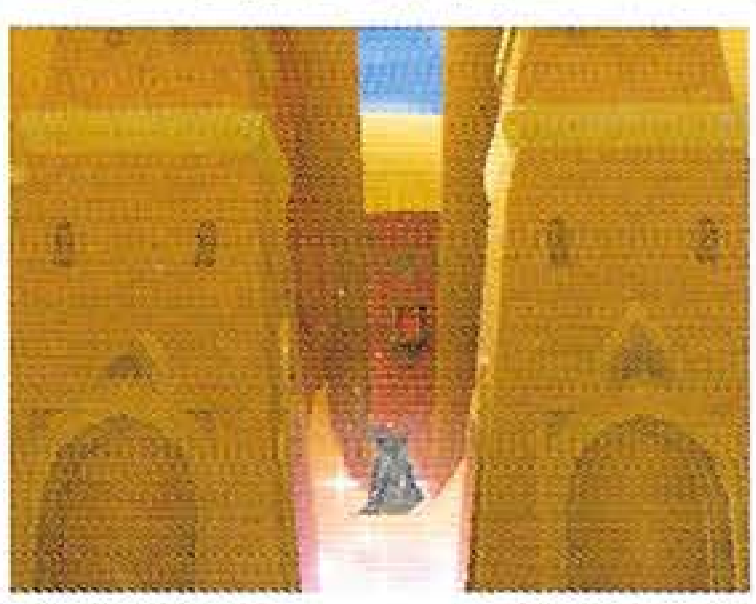
9-11 埋もれた廃墟では、魔法のじゅうたんに乗ってソラひとりで行動することになる。まずは正面にいるジャファーの幻影に近づき、直後に出現するハートレスを全滅させよう。



←じゅうたんに乗っているあいだは、『たたかう』『まほう』『アイテム』コマンドとリアクションコマンドしか使えない。

5 ジャファーの幻影を追いかけよう

ジャファーの幻影は、こちらが近づくと一定のルートに沿って移動していく。見失わないように注意しつつ、あとを追いかけていこう。なお、この敵は特定の地点に着くと呪文を唱えはじめ、ソラの頭上から雷を落としてダメージを与えてくる。呪文を唱え終わるまでには時間がかかるので、その前に何らかの攻撃を当てて呪文の詠唱を中断させること。呪文の詠唱を2回止めたのち、ジャファーの幻影が呪文を唱えることしかしなくなったら、あとはサンダー系の魔法などを当てるか、攻撃を11回命中させればOKだ。



←ソラとの攻防が終了すると、ジャファーの幻影は塔につづく道に張られた結界を解き、奥へ逃げていく。

Event Scene Pick up



⬅廃墟に建つ塔に、あやしげなモニュメントが出現。いったい何が描かれているのだろうか？



11

⬅スイッチを起動すると、塔の入口が開いた。ジャファーは、このなかにいるにちがいない。



12

⬅隠していたことをすべて白状するイアーゴ。ソラたちは、ジャファーにハメられたのだ。



12

⬅廃墟の建物が崩壊をはじめた。王宮へ向かうべく、ソラは全速力で魔法のじゅうたんを飛ばす。

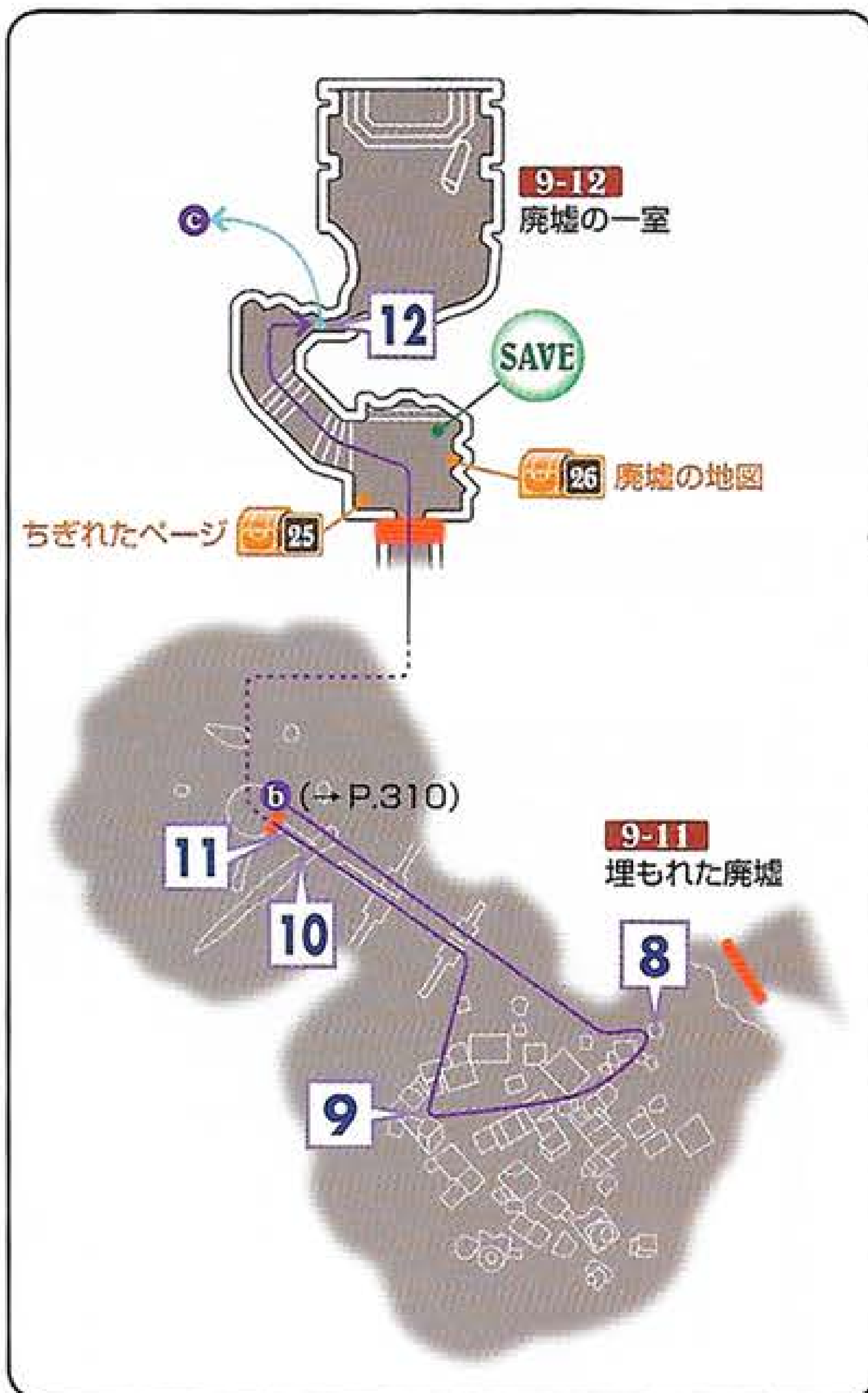


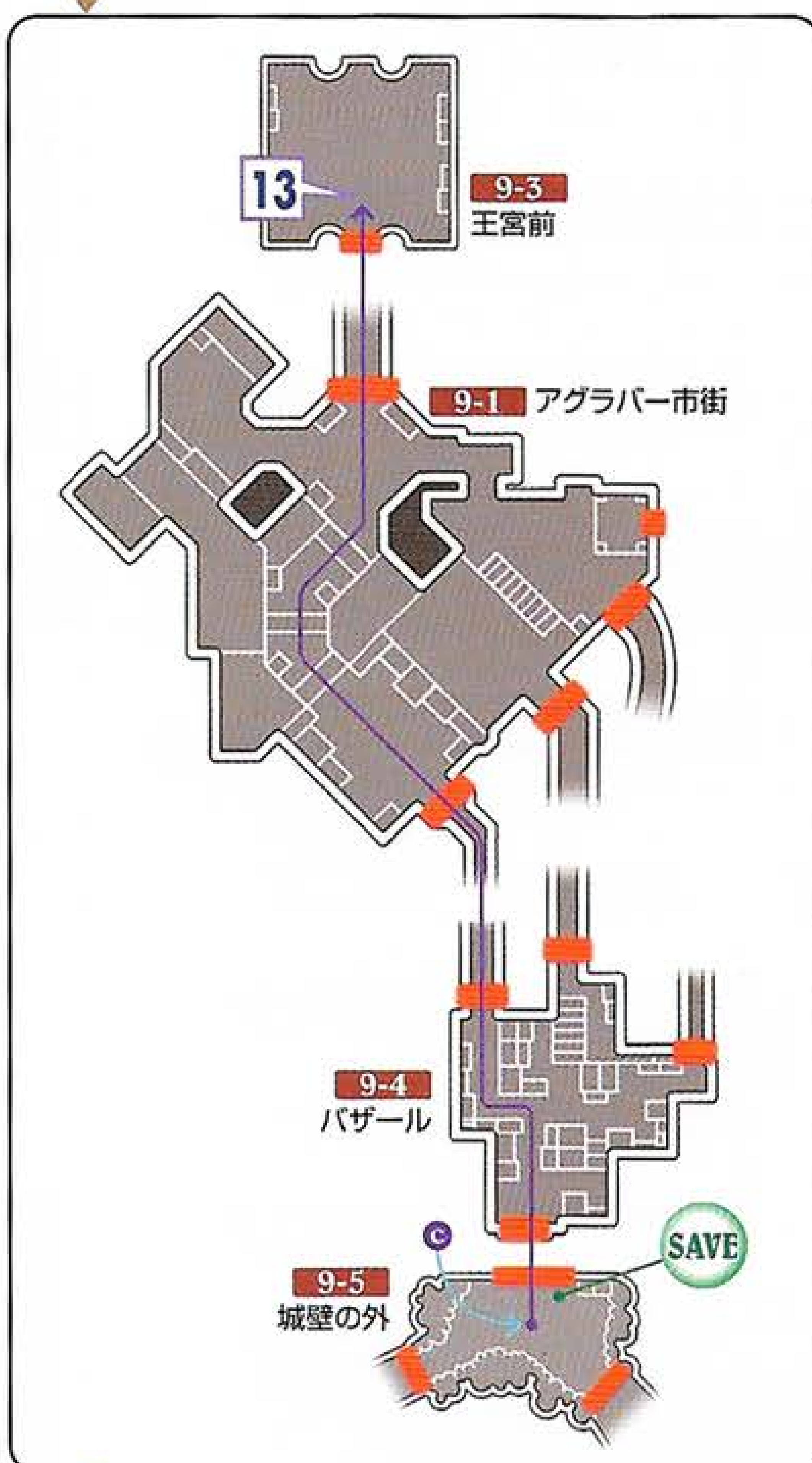
⬅ジャファーの復活を口止めされていたと話す商人。ここでもXIII機関が暗躍していたのだ。



13

⬅ジャファーによってジャスミンは捕らわれの身に。そこへ、間一髪ソラたちが駆けつけた！





エピソードクリア

8～10は順不同

8 9-11 埋もれた廃墟
●サンダー系の魔法でスイッチを起動させる

9 9-11 埋もれた廃墟
●ブリザド系の魔法でスイッチを起動させる

10 9-11 埋もれた廃墟
●ファイア系の魔法でスイッチを起動させる

11 9-11 埋もれた廃墟
●扉が閉まる前に塔へ入る

12 9-12 廃墟の一室
●イアーゴの話を聞き、廃墟から脱出する

13 9-3 王宮前
●ソラひとりで、魔人に姿を変えたジャファーを倒す

バトル ジャファー（→P.410）

BONUS
ソラ ファイアエレメント
入手 ウィッシーズランプ

エピソードクリア

8 9 10 11 3つのスイッチを起動させて塔のなかへ

塔の頂上でのバトルが終わると、6つの玉で構成されたスイッチが3ヵ所に現れる。これらのスイッチは、こちらが近づくと一定の周期で変色をくり返すので、すべての玉が同じ色になったときに、色に対応した魔法を6つの玉に当ててスイッチを起動させよう。なお、塔の頂上にあるモニュメントを調べれば、起動していないスイッチの場所が表示される。スイッチがなかなか見つからないときは、参考にするといいだろう。

3つのスイッチを起動したあとは、塔の扉が開かれる。扉が開いてから30秒が経過するとふたたび扉は閉まり、スイッチを起動するところからやり直しとなるため、急いでなかに入ること。塔の扉に比較的近い、10のスイッチを最後に起動すれば、余裕を持って塔に向かえるはずだ。



8のスイッチの起動方法

⬅すべての玉が黄色くなって、縦一直線に並んだこのタイミングでサンダー系の魔法を当てよう。



9のスイッチの起動方法

➡玉がすべて青くなった瞬間に、ブリザド系の魔法を命中させる。玉の直線の先端から撃つのがポイント。



10のスイッチの起動方法

⬅まずは6つの玉の中央で待機。すべての玉が赤くなったら、ファイア系の魔法を当てればOKだ。

12 じゅうたんに乗って廃墟を脱出

9-12 廃墟の一室の奥でイアーゴの話を聞いたあとは、ミニゲーム『まほうのじゅうたん』（→P.470）がはじまる。これをクリアして 9-5 城壁の外にもどってきたら、王宮へ向かう前に、街にいる商人から話を聞いておくといい。



⬅ 9-1 アグラバー市街にいる商人に話しかけると、今回の事件に関する新事実が明らかになる。



ハロウィンタウン
Halloween Town

詳細マップ▶p.652~655

Event Scene Pick up



⬅サンタの家からプレゼントが盗まれたことを聞き、意気揚々と犯人捜しに乗り出すジャック。



2

⬅おもちゃ工場に忍びこんだ小鬼3人組をつかまえるも、彼らは事件の犯人ではなかった。



3

⬅プレゼントで遊んでいたハートレスを退治するソラたち。事件は解決と思われたが……。

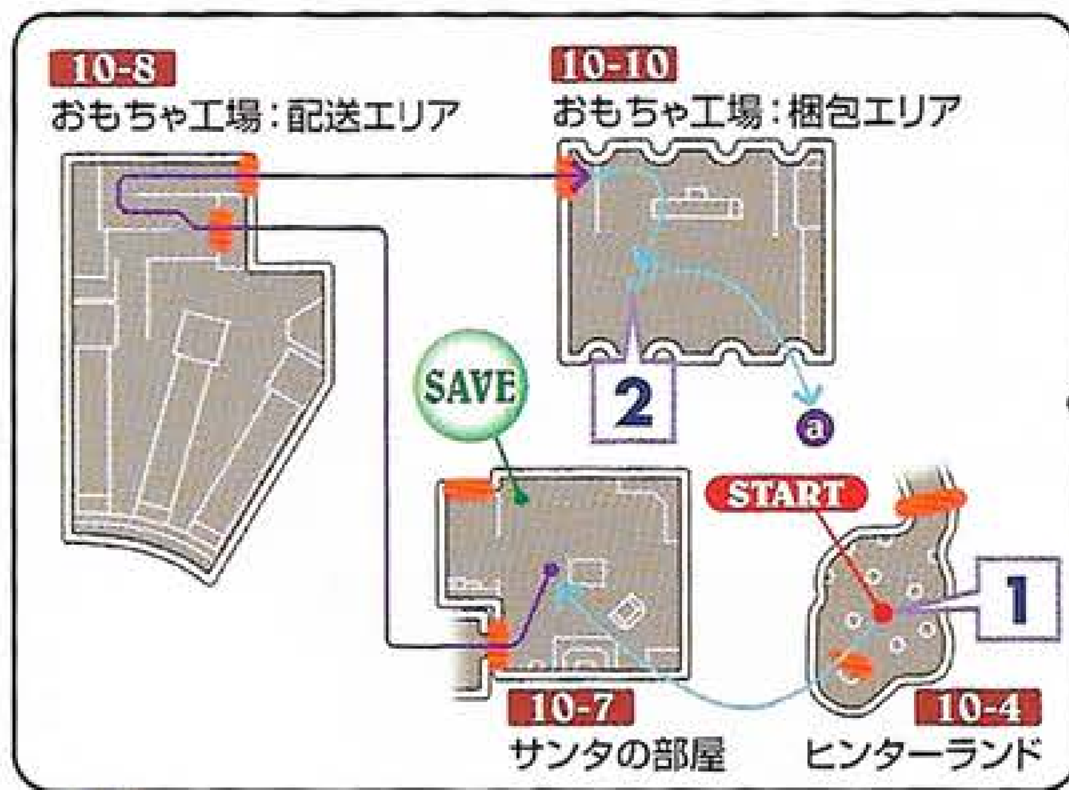


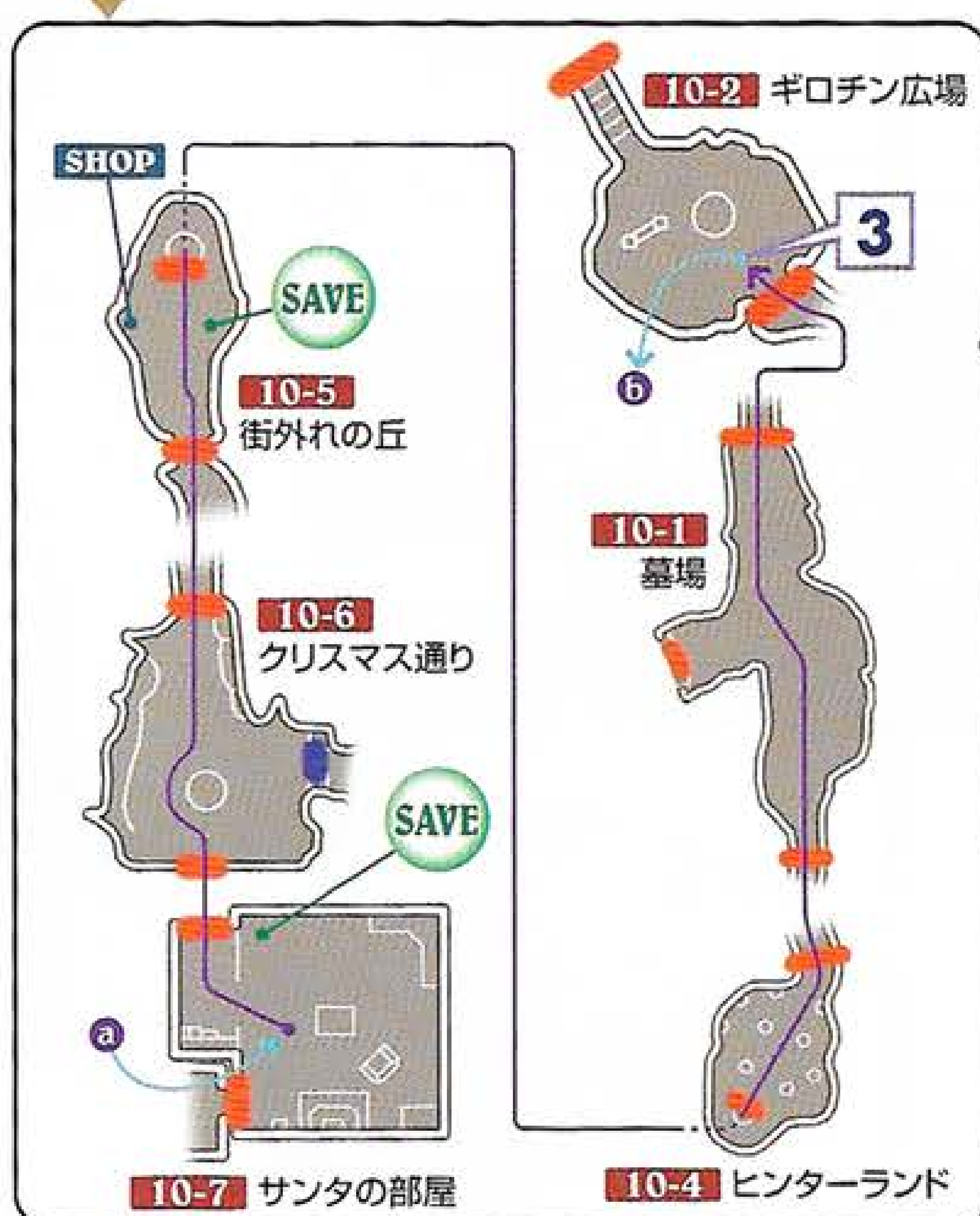
⬅今度は博士の実験体が盗まれてしまった。しかも、その犯人はハートレスではないらしい。

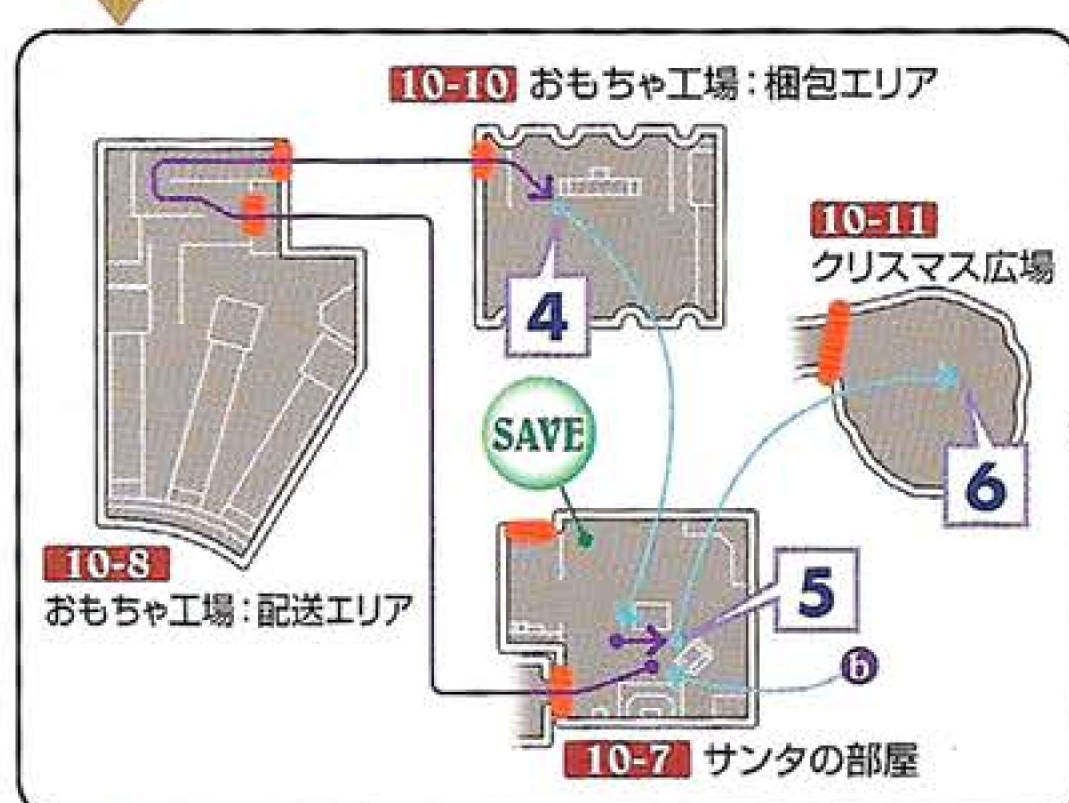


6

⬅ジャックの提案で、ワナを仕掛けて犯人を待つ一行。はたしてうまくいくのだろうか?







エピソードクリア

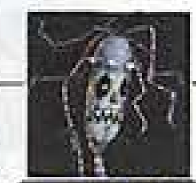
エピソード2：もうすぐクリスマス？

プレゼント泥棒をつかまえるべく、ふたつの街を歩きまわる。勝利条件が特殊なバトルもあるので、画面に表示される説明を見逃さないように。

BATTLE LV 41

BOSS


ロック&ショック&バレル


実験体

1 10-4 ヒンターランド
- ジャックがパーティーに加わる

2 10-10 おもちゃ工場：梱包エリア
- 小鬼3人組をマジックボックスに閉じこめる
- バトル ロック&ショック&バレル（→P.412）
- BONUS
  - ソラ アイテム装備数＋1
  - ドナルド HP＋4
  - グーフィー『オートチェンジ』
  - ジャック HP＋5

3 10-2 ギロチン広場
- ハートレスからプレゼントを取りもどす
- バトル ワイトナイト×5＋グレイブヤード×2
- 入手 プレゼント

4 10-10 おもちゃ工場：梱包エリア
- 男の子に話しかけて、おとり用のプレゼントを作る
- 入手 おとりのプレゼント

5 10-7 サンタの部屋
- プレゼントを置きに行く準備ができたことをサンタクロースに伝える

6 10-11 クリスマス広場
- 暴走した実験体を破壊する
- バトル 実験体（→P.413）
- BONUS
  - ソラ HP＋5、『フィニッシュライズ』
  - ドナルド『プライズアップ』
  - グーフィー HP＋5
  - ジャック HP＋10
- 入手 ホーリーパンプキン

エピソードクリア

2 小鬼3人組をつかまえよう

10-10おもちゃ工場：梱包エリアを訪れると、ロック&ショック&バレルとのバトルがはじまる。このバトルに勝つには、部屋に置かれている青い箱（マジックボックス）を△ボタンでロックたちに向かって飛ばし、全員を閉じこめてしまえばいい。ただし、彼らのHPを1まで減らして気絶させておかないと、閉じこめてもすぐに逃げられてしまうので注意。



⬅ロックたちは、気絶したり箱に閉じこめられたりしても、時間がたつと復活し、ふたたび行動を開始する。

3 4つのプレゼントを取りもどせ

ロックオンしたときにフキダシが表示されるハートレスは、倒すとプレゼントを落とす。プレゼントを計4つ拾えば、バトルは終了だ。なお、敵の攻撃を受けるなどしてソラが吹き飛ばされると、手持ちのプレゼントをひとつ落としてしまう。街の仕掛け（→P.653）は当たった相手を吹き飛ばすものが大半なので、プレゼントを持っているときは近づかないように。



⬅地面に落ちたプレゼントは、敵に拾われてしまうこともある。その場合は、拾った敵を倒して取り返そう。

4 5 6 プレゼントで泥棒をおびき寄せる

10-10おもちゃ工場：梱包エリアにいる男の子に話しかければ、ミニゲーム『プレゼント作り』（→P.495）に挑戦できる。制限時間はないので、落ち着いてスコアを100にしよう。

おとりのプレゼントが完成し、サンタクロースに用意ができたことを伝えると、実験体とのバトルになる。戦いの準備は、サンタクロースに話しかける前に整えておくこと。

この章の見かた
ワールド訪問チャート
トワイライトタウン
ホロウバスティオン
ザ・ランド・オブ・ドラゴン
ビーストキャッスル
オリンポスコロシアム
ディズニーキャッスル
タイムレス・リバー
ポートロイヤル
アグラバー
ハロウィンタウン
プライド・ランド
スペース・パラノイド
100エーカーの森
アトランティカ
存在しなかった世界
インタビュー



プライド・ランド
Pride Land

詳細マップ▶P.658～661

Event Scene Pick up



⬅プライド・ロックを訪れた一行の前にスカーの幻影が出現。早くシンバに知らせなければ。



1

⬅ソラの説得に応じ、行動を開始するシンバ。まずは情報を得るため、ラフィキと会うことに。



3

⬅ハイエナ3匹組と話している最中にスカーの幻影が現れ、シンバは逃げ出してしまう。

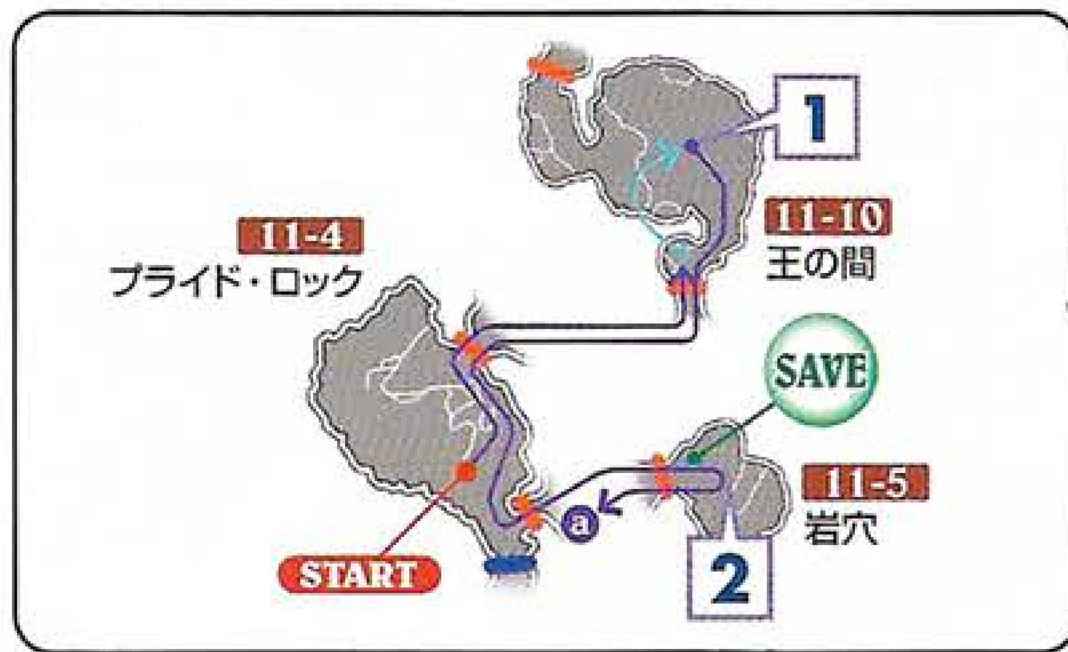


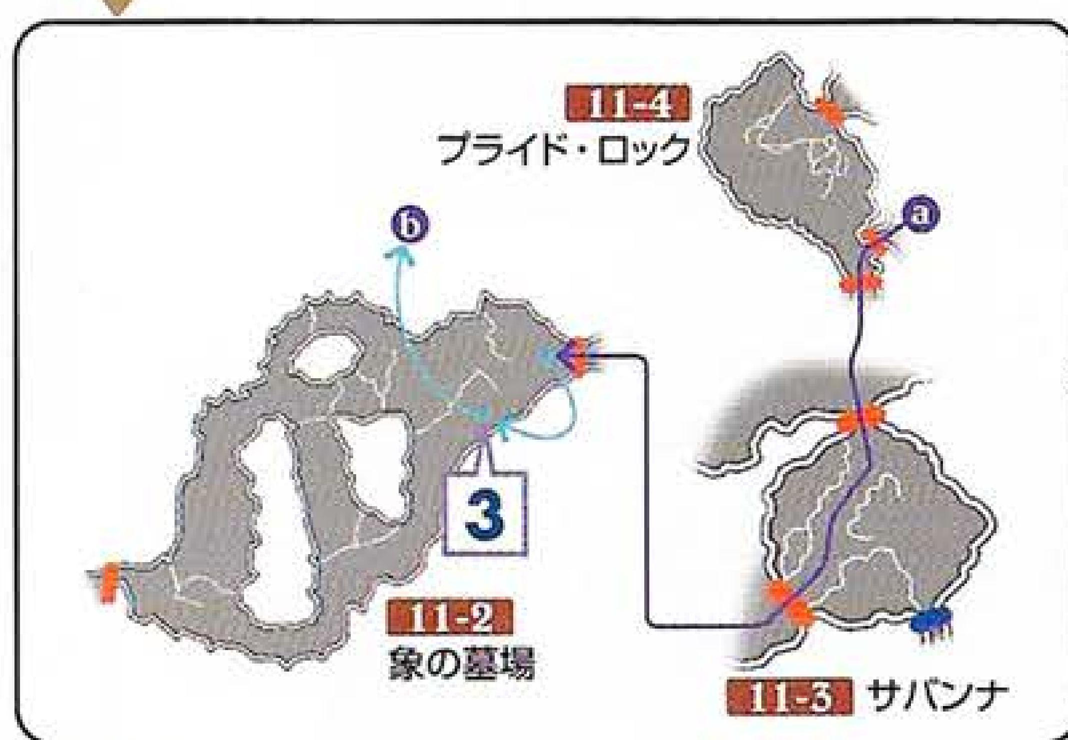
⬅ソラたちに連れもどされたシンバが一喝。すると、スカーの幻影は跡形もなく消え去った。

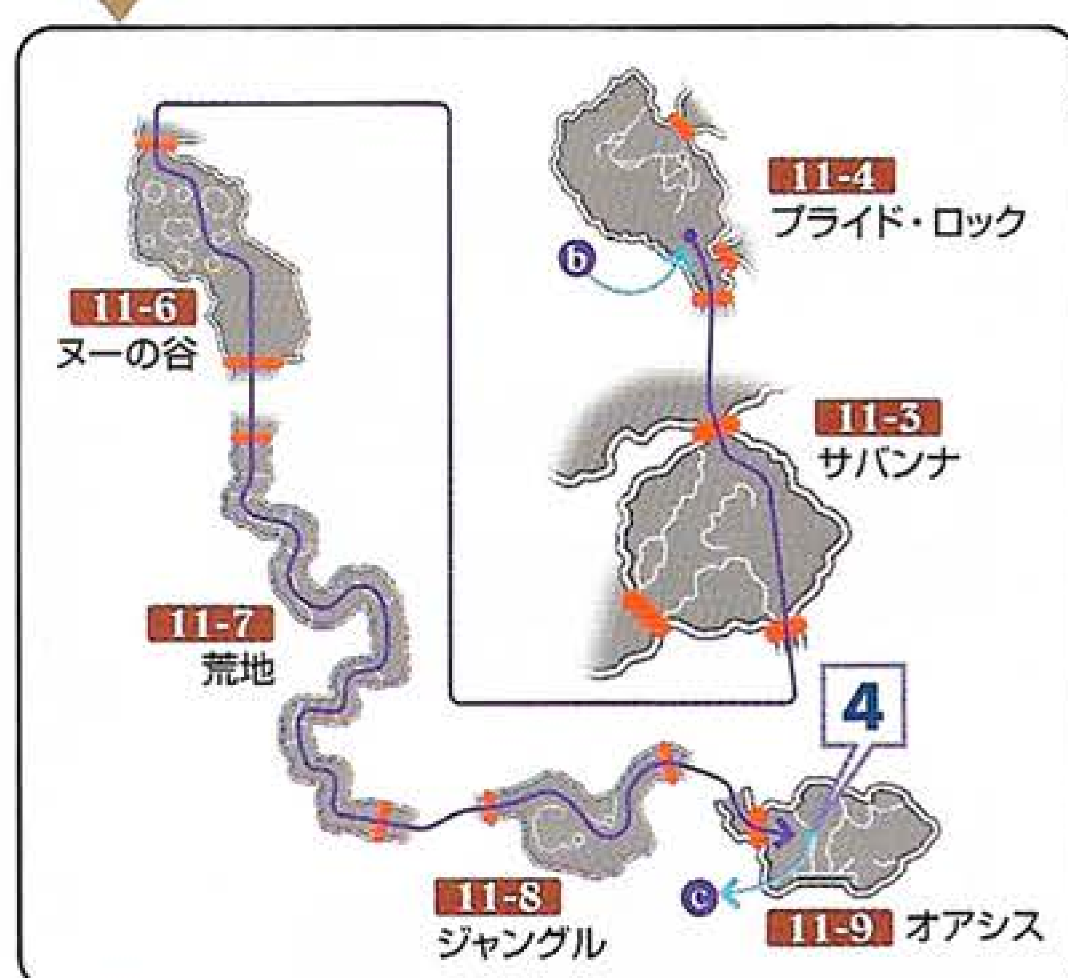


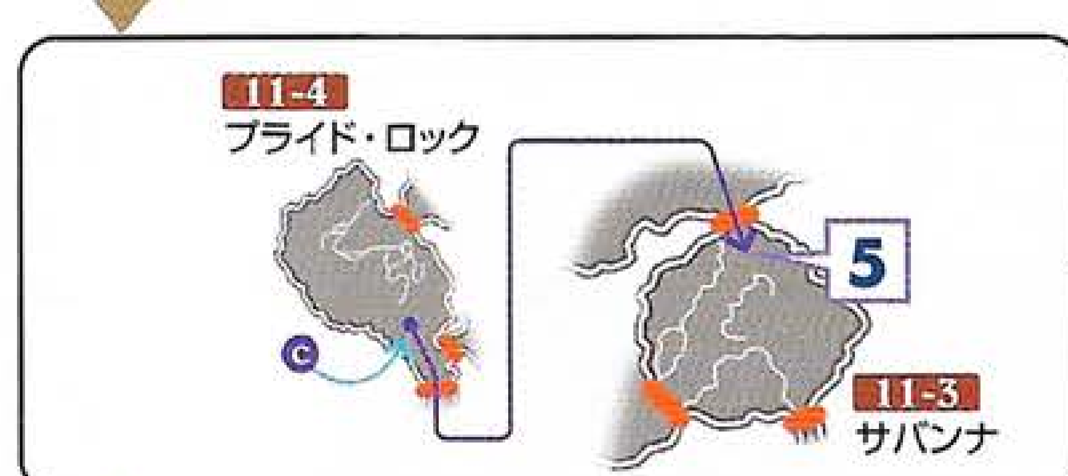
5

⬅スカーの幻影が集まり、巨大なハートレスに姿を変える。シンバとともに、王国を守れ!









エピソードクリア

エピソード2：王になったシンバに会おう！

あちこちに現れるスカーの幻影は、『ダッシュ』でも振り切れないほどのスピードで追ってくる。しかし、攻撃を当てれば一撃で倒すことが可能だ。

BATTLE LV 43

Boss


シェンジ&バンザイ&エド


グラウンドシェーカー

CHAPTER 4

シナリオ SCENARIO

1 11-10 王の間
- シンバが固定メンバーとしてパーティーに加わる
- 修得 『ダッシュインパクト』

2 11-5 岩穴
- ラフィキにスカーの幻影について尋ねる

3 11-2 象の墓場
- ハイエナ3匹組をつかまえて話を聞く
- シンバがパーティーからはずれる
- バトル シェンジ&バンザイ&エド（2回目）（→P.400）
- BONUS
  - ソラ アクセサリー装備数+1
  - ドナルド HP+4
  - グーフィー 『ダメージアスピル』
  - シンバ HP+5

4 11-9 オアシス
- シンバがパーティーに加わる

5 11-3 サバンナ
- ソラとシンバのふたりでグラウンドシェーカーを倒す
- バトル グラウンドシェーカー（→P.414）
- BONUS
  - ソラ HP+5、サンダーエレメント
  - シンバ HP+5

エピソードクリア

1 ソラが新たなアビリティを修得する

11-10 王の間へ行くと、シンバがパーティーに加わると同時に、ソラが『ダッシュインパクト』を修得する。これは、プライド・ランドでソラがライオンの姿になっているときのみ使える、特殊なアクションアビリティだ。



⬅『ダッシュ』を使って移動しているときに◉ボタンを押せば、『ダッシュインパクト』で攻撃できる。

3 長期戦を覚悟しよう

ハイエナ3匹組は攻撃を仕掛けてこないかわりに、こちらが近づくと、ものすごい勢いで逃げていく。つねに『ダッシュ』を使って追いかけつつ、地道にダメージを与えていこう。



⬅シェンジ&バンザイ&エドとのバトルでは、画面左上に3匹のうちの誰を倒したかが表示される。

4 5 ボス敵とはふたりで戦うことに

シンバがふたたびパーティーに加わったのち、11-4 プライド・ロックから外に出ると、グラウンドシェーカーとのバトルがはじまる。ソラとシンバのふたりで戦うことになるので、それを考慮しながらバトルの準備を整えよう。



⬅ドナルドやグーフィーに装備させているアクセサリーを、一時的にシンバに渡すのも手だ。

ホロウバスティオン
Hollow Bastion

詳細マップ▶P.604～609

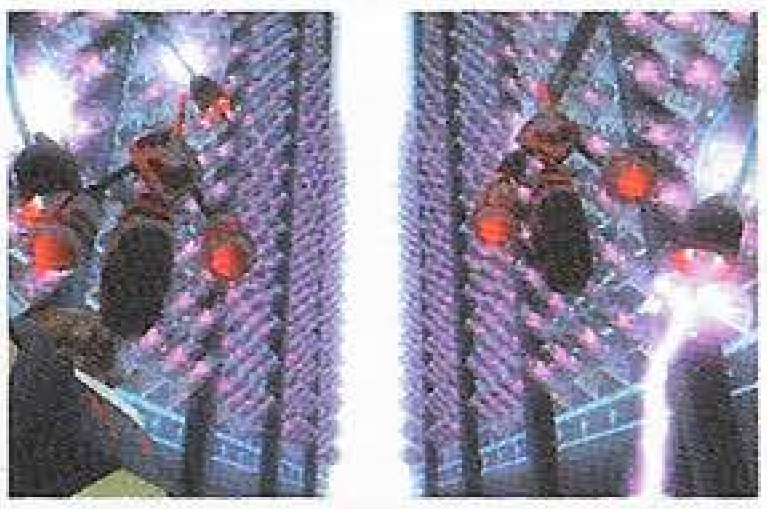
Event Scene Pick up



1

⬅プログラムの世界にいたハートレスがホロウバスティオンに現れ、ソラたちに襲いかかる。

▼



2

⬅シドによると、MCPが製造施設を利用して、ハートレスをつぎつぎに作り出しているらしい。

▼



2

⬅プログラムの世界で戦っているトロンを助けるため、ソラたちは研究室を目指すことに。

▼



3

⬅研究室をエアリスにまかせ、シドからMCP消去プログラムを受け取るべく走り去るレオン。

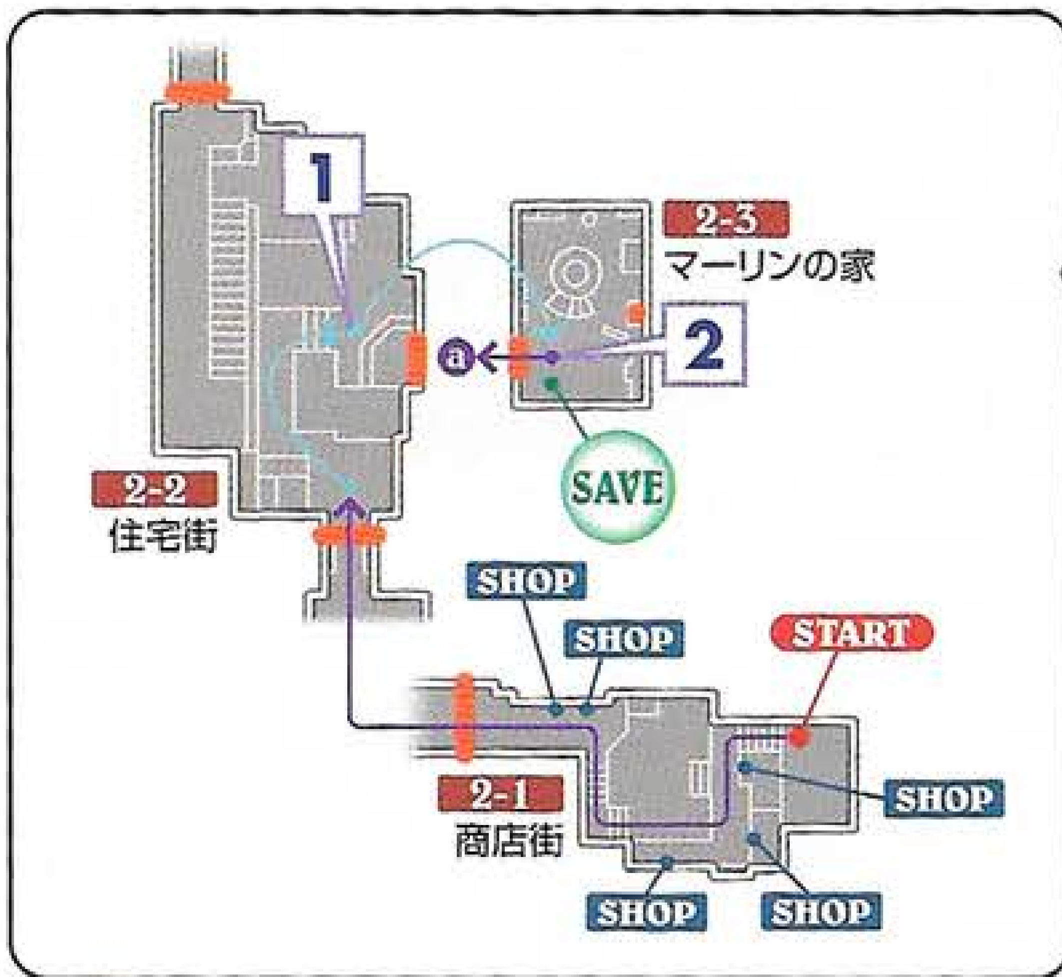
▼

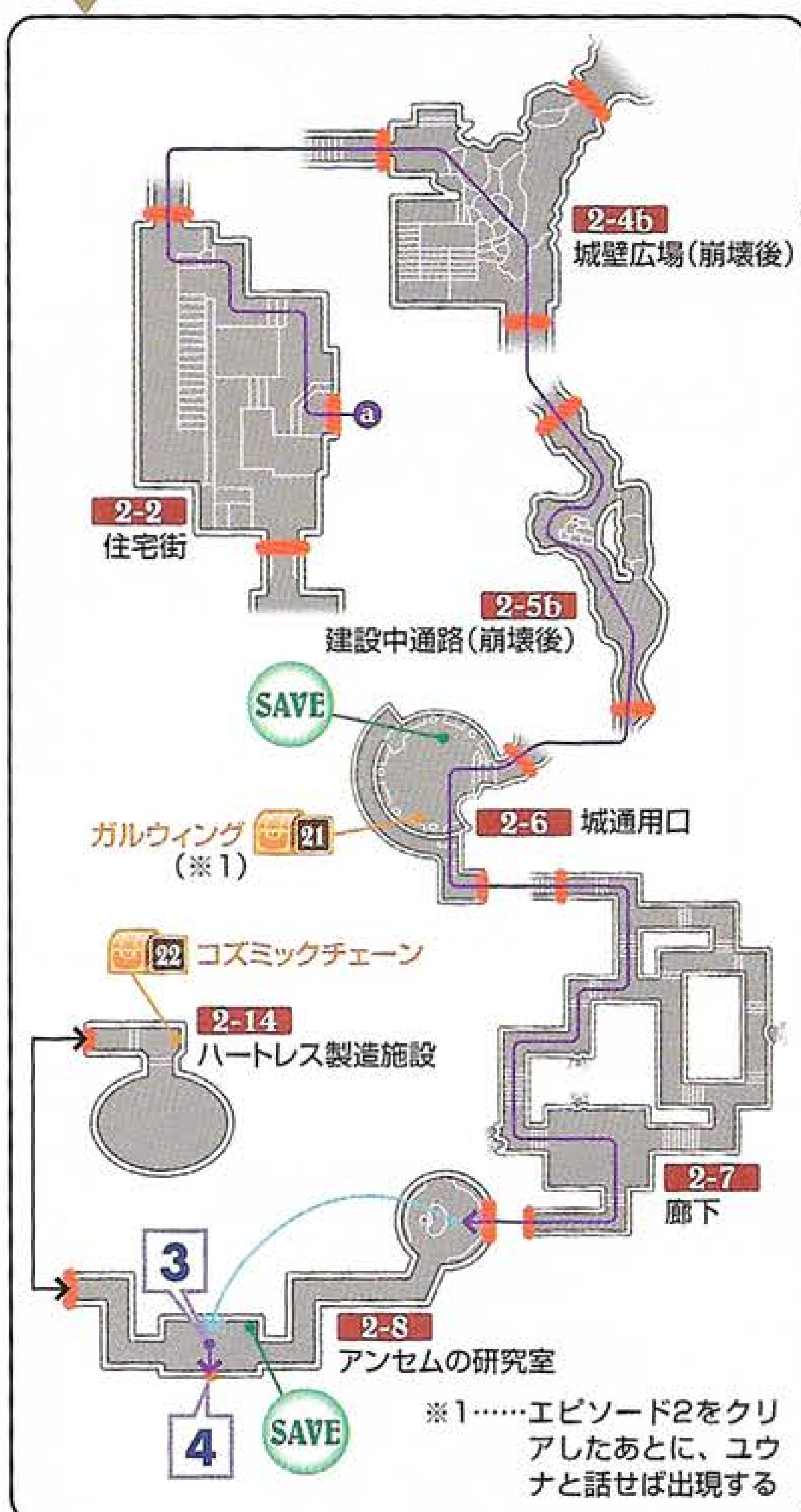


4

⬅コンピューターを操作し、ソラたちはふたたびプログラムの世界へと旅立つのであった。

▼





P.320へ

エピソード3：街の様子を見に行こう！

このエピソードをクリアするには、2-8 アンセムの研究室を訪れたのち、スペース・パラノイドのエピソード2をクリアしてくる必要がある。

BATTLE LV 45

BOSS ―

1 2-2 住宅街
- プログラムの世界にいたハートレスと戦う
- バトル イレイザー×4+ターミネーター

2 2-3 マーリンの家
- シドたちから事情を聞く

3 2-8 アンセムの研究室
- レオンからトロンへの伝言を聞く
- 入手 スリーピングライオン

4 2-8 アンセムの研究室
- コンピューターにアクセスして、ピットセルへ向かう

P.321へ

1 2 クレイモアがソラを攻撃してくる

2-2 住宅街でのバトルは、敵を全滅させるかソラのHPが残り30%未満になると終わる。このバトルがはじまってからスペース・パラノイドのエピソード2をクリアするまでは、街の防衛装置（クレイモア）がソラを狙うようになるので注意。

バトルが終わったあとは、自動的に 2-3 マーリンの家へ移動する。そこでシドたちから話を聞いたら、トロンを助けるために 2-8 アンセムの研究室へ行こう。



⬅ 2-1 商店街にいるスクルージに話しかけると、アイスを食べさせてくれる。先へ進む前に、声をかけてみるのもいいだろう。



➡エピソード2をクリアすると 2-6 城通用口に現れるユウナたちは、ガルウィングの入った宝箱を置いていってくれる。

3 4 再度スペース・パラノイドへ

2-8 アンセムの研究室でレオンたちと話すと、スリーピングライオンが手に入る。そのあとは、コンピューターに△ボタンでアクセスして「ピットセル」を選べばいい。



⬅スリーピングライオンは、地上での最大コンボ数が1回増えるアビリティ『コンボプラス』を備えているほか、攻撃力などが高い。



➡エピソード3がはじまると入れるようになる 2-14 ハートレス製造施設には、コズミックチェーンの入った宝箱がある。



スペース・パラノイド
Space Paranoids

詳細マップ▶P.663～665

Event Scene Pick up

1



⬅スペース・パラノイドに到着した一行は、ゲームエリアへ急ぐ。トロンは無事だろうか？

2



⬅MCP消去プログラムがついに完成。レオンはそれを手に取り、マーリンの家をあとにした。

3



⬅トロンを無事に助け出したソラたちは、MCP消去プログラムを受け取ることに成功する。

4

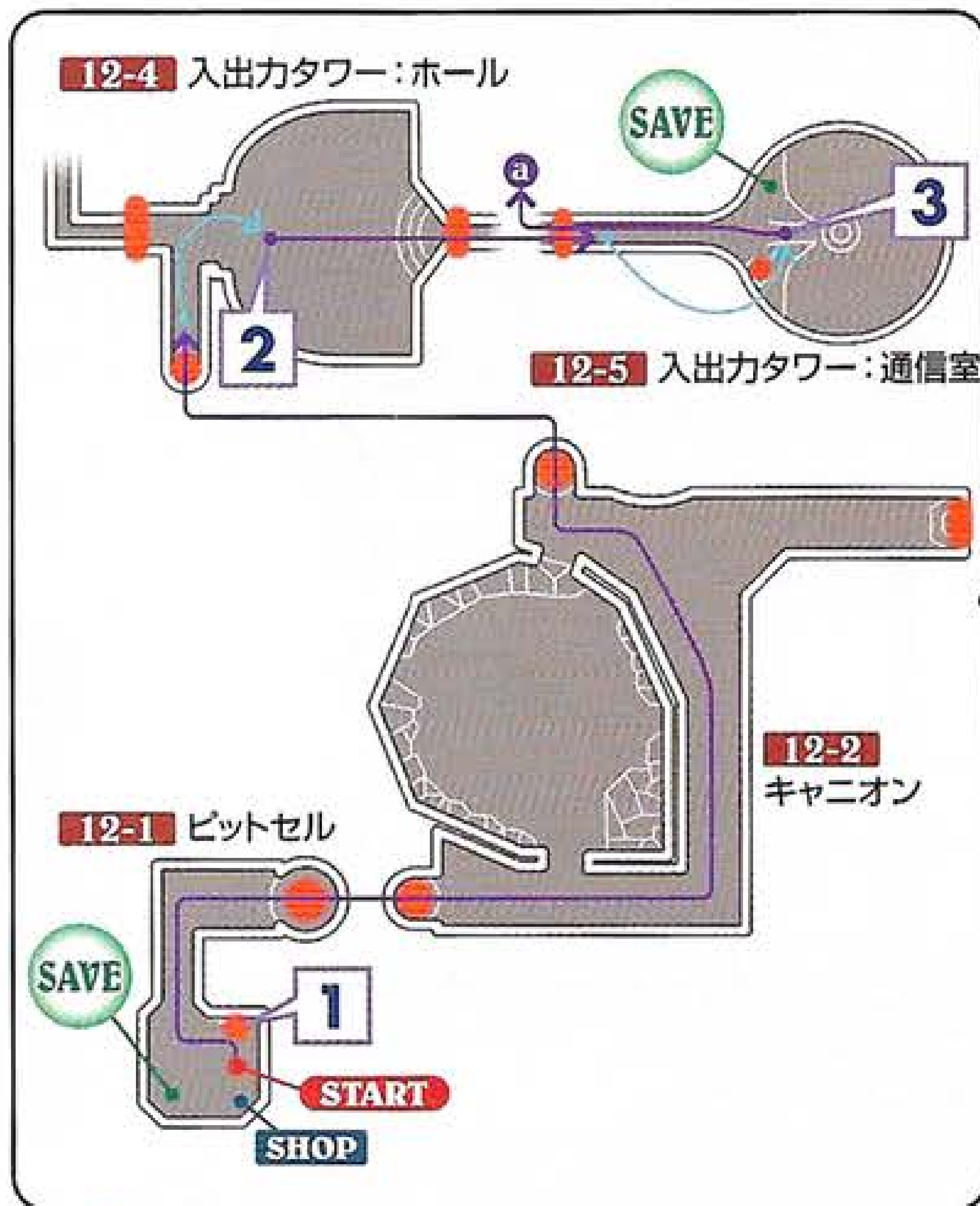


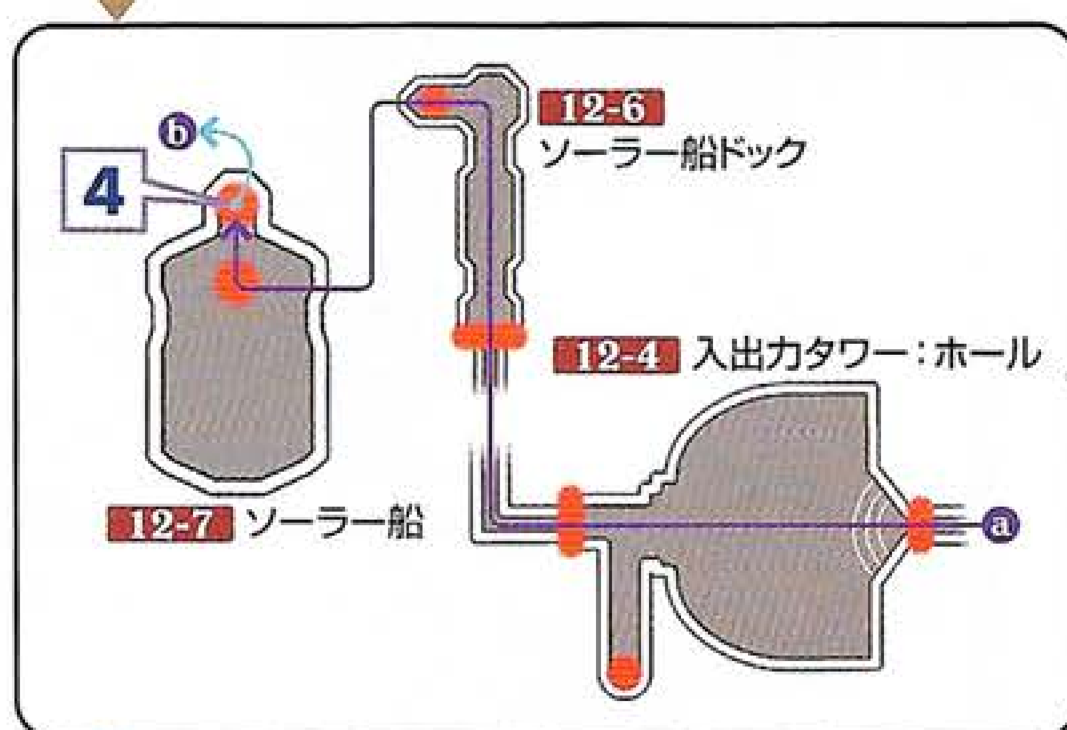
⬅ソーラー船に乗っていると、多数のハートレスが出現。このままでは船が墜落してしまう！

5



⬅ソラたちに倒されたサーク司令官に語りかけるMCP。すると、サーク司令官の身体が……。







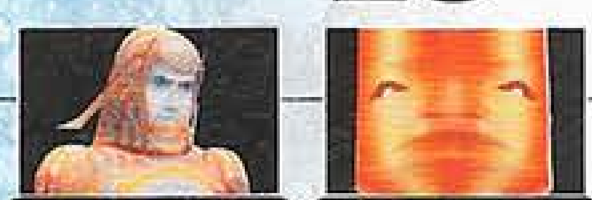
エピソードクリア

エピソード2：プログラムの世界、再び

強敵であるターミネーターと戦う場面が多いので、しっかりレベルを上げてから挑みたい。とくに、12-7 ソーラー船でのバトルは大きな山場だ。

BATTLE LV 45

Boss



サーク司令官　MCP

1 12-1 ピットセル

- ターミナルにアクセスして、ゲームエリアへ向かう
- ゲームエリアでトロンを襲っていたハートレスを倒す
- トロンがパーティーに加わる

バトル　マグナローダー×6＋ターミネーター×2

2 12-4 入出力タワー：ホール

- 行く手をはばむハートレスを倒す

バトル　イレイザー×5＋ターミネーター×4

3 12-5 入出力タワー：通信室

- MCP消去プログラムを受け取る

4 12-7 ソーラー船

- 船を出発させる
- 船が墜落する前にハートレスを倒す

バトル　マグナローダー×7＋イレイザー×7＋ターミネーター×5

BONUS

ソラ　HP＋5
ドナルド　『MPヘイスラ』
グーフィー　HP＋5
トロン　HP＋5

5 12-9 システム中枢

- サーク司令官やMCPと決着をつける

バトル　サーク司令官(→P.415)＋イレイザー×4
バトル　MCP＆サーク司令官(巨大化)(→P.416)

BONUS

ソラ　HP＋5、リフレクエレメント
ドナルド　HP＋4
グーフィー　アクセサリー装備数＋1
トロン　HP＋5

エピソードクリア

1 3 襲われているトロンの助けに入る

ターミナルに△ボタンでアクセスし、「ライトサイクル」を選ぶと、ゲームエリアに移動してハートレスとのバトルになる。このバトルに勝ってトロンがパーティーに加わったら、12-5 入出力タワー：通信室へ向かおう。そこでMCP消去プログラムを受け取れば、トロンがパワーアップして『サンダーアップ』と『MPヘイスト』を修得するのだ。

4 船が落ちる前に敵を全滅させよう

ソーラー船を出発させたあとのバトルでは、出現している敵の重さの合計が一定以上になっていると、画面左上のゲージが増えていく。これが満タンになるとゲームオーバーになってしまうので、連携などを活用してすばやく敵を倒していこう。なお、敵の重さは下の図のように、種類によって異なる。より重い敵から優先的に倒すようにすれば、ゲージが増える量を最小限に抑えることができるはずだ。

ソーラー船に出現する敵の重さ



5 MCPを倒すにはトロンの力が必要

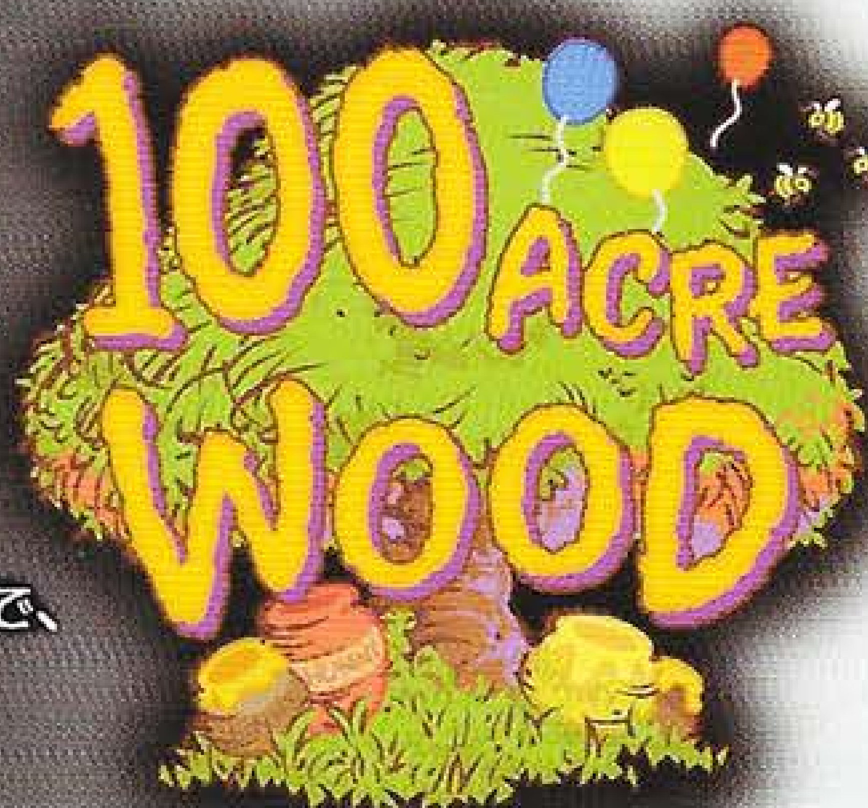
12-9 システム中枢でのバトルは、1戦目はサーク司令官、2戦目はMCPさえ倒せば終了する。トロンは固定メンバーではないが、敵と戦うメンバーのなかにトロンがいないと、MCPにダメージを与えられないので注意。MCPを倒せば、スペース・パラノイドのエピソード2とホロウバスティオンのエピソード3の両方がクリアとなる。



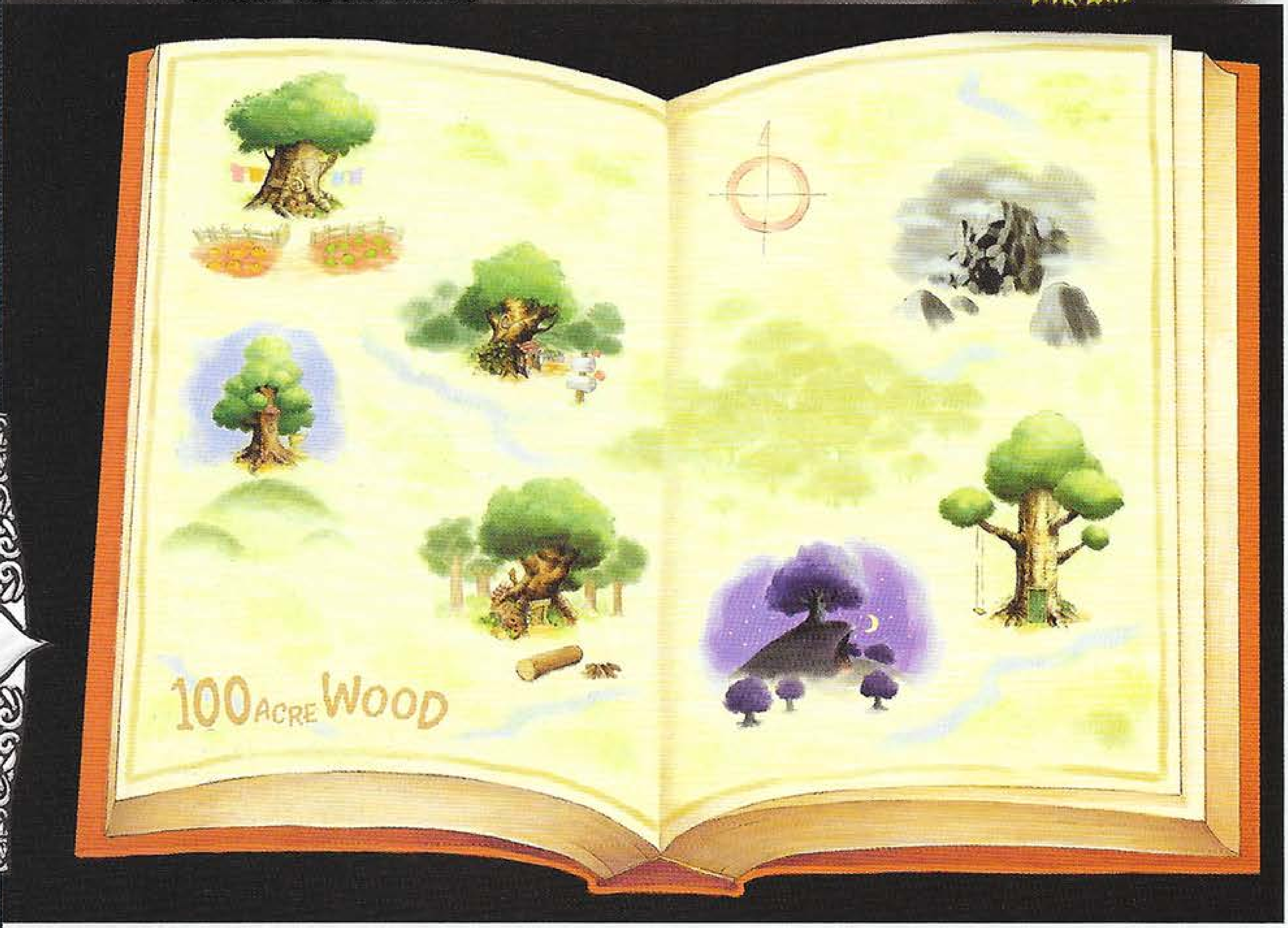
←MCPにダメージを与えるには、防御壁を壊したのち、トロンと協力してリアクションコマンド『デリート』を使う必要がある。

HUNDRED ACRE WOOD

100エーカーの森



『くまのプーさん』シリーズの舞台である、
絵本に書かれたお話の世界。
100エーカー（1エーカー＝約4000m²）もある広々とした森で、
プーやピグレットといったぬいぐるみの仲間たちが、
毎日楽しく暮らしている。



コマンドウインドウ

通常時



バトル時



←森の木々をイメージしたデザイン。おばけ洞窟でハチを退治するときはミツバチが出現！



宝箱

大



小



←木製なのか、木目がくっきり入った素朴な造り。大小ともに、フタに花のマークが刻まれている。

マップを移動したときの演出



←プーの大好きなハチミツが詰まったつぼの模様だ。

はじめて訪れたときのお話

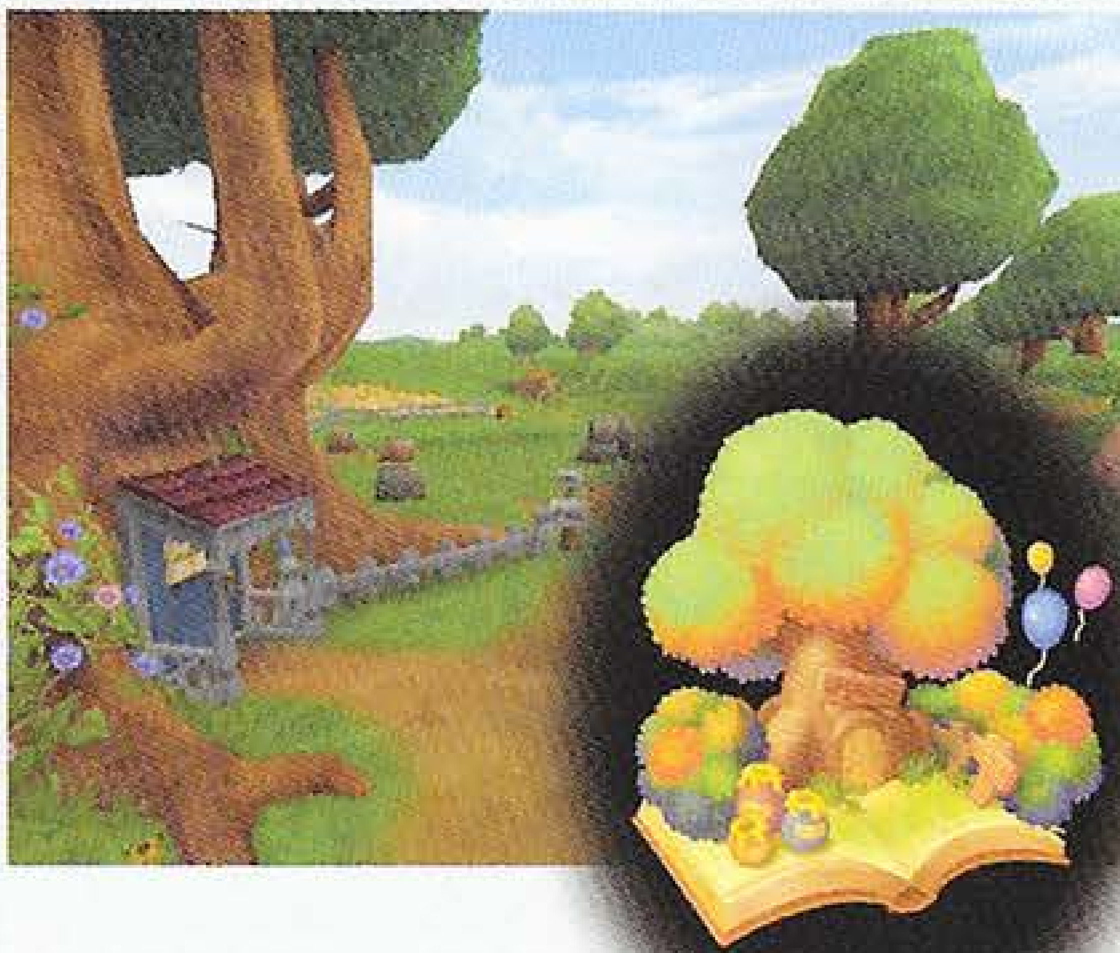


ソラたちをホロウバスティオンに呼んだマーリンは、見覚えのある絵本を差し出します。それは、1年前ソラと仲良くなったプーの住む絵本でした。プーにもう一度会いたくて、さっそく絵本のなかの世界――100エーカーの森を訪れるソラ。しかし再会を喜んでいたのもつかの間、ハートレスたちが絵本のページを破り、そのせいでプーは森の仲間やソラの記憶をなくしてしまいます。ちぎれたページをもとにもどせば、プーもみんなを思い出すでしょうか……？









WORLD PICKUP 楽しい仕掛けがいっぱい詰まった絵本の世界



⬆今回の絵本は、エピソードをクリアするごとに、関連する家や場所が飛び出す仕掛け。『ハチミツスライダー』では絵本のページからページへキャラクターが移動するという、絵本の世界ならではの演出が。



⬅毎度おなじみラビットの畑。立て札に野菜の名前が書かれているが、つづりがヘン？



➡今作では、映画『クリストファー・ロビンを探せ！』でプーたちが探検する洞窟も登場。

100エーカーの森のキャラクター

プー

Winnie The Pooh

登場作品：『プーさんとはちみつ』(1966年)ほか





100エーカーの森に住む、のんびり屋のクマ。大変な食いしん坊で、なかでもハチミツには目がなく、そのことでよくさわぎを巻き起こす。森の友だちと楽しく暮らしていたが、絵本のページがちぎれたせいで、友だちのことも、1年前に仲良くなったソラのことも忘れてしまった。

前作とくらべてみると?

1年前は森の友だちと離ればなれになり、落ちこんでいたプー。友だちを捜してもらったのがきっかけでソラとも心から仲良くなったものの、今回はその大切なみんなのことを忘れてしまい、仲間を心配させる。

ピグレット

Piglet

登場作品：『プーさんと大あらし』(1968年)ほか



小さな身体に大きな耳をしたピンク色の子ブタ。とてもこわがりだが、大切な友だちのためなら誰よりも勇敢になれる。一番の親友であるプーがみんなを忘れてしまったのが心配で、彼の記憶を取りもどそうとソラを手伝う。

前作とくらべてみると?

前回は初対面のソラを怖がり、まともに話せないほどだった。臆病なのはいまも変わらないが、今回はプーのために一生懸命動く、積極的な姿を見ることができる。

ティガー

Tigger

登場作品：『プーさんとはちみつ』(1966年)ほか



ゴムの身体にバネのしっぽを持つトラ。陽気なお調子者で、飛び跳ねるのに夢中になってみんなを困らせることもしばしば。自分のジャンプに絶対の自信があり、プーの記憶もジャンプを見せればもとどおりになると考える。

前作とくらべてみると?

以前は得意になって跳ねまわり、ラビットの畑を荒らしたこともあった。今回もジャンプを披露するが、自信をなくして飛び跳ねるのをやめると言い出す場面も……。

オウル

Owl

登場作品：『プーさんとはちみつ』(1966年)ほか



森一番の物知りであるフクロウ。みんなからよく相談を持ちかけられては自信たっぷりに答えているが、話が脱線して説明が長くなりやすい。ソラたちが困っているのを知り、自分の知識を使って力になろうとする。

前作とくらべてみると?

説明好きなだけあって、以前はサブゲームの解説をしていた。それにくらべて今回はとぼけた言葉が多く、原作でおなじみの、親戚にまつわる長話をはじめたりもする。

ラビット

Rabbit

登場作品：『プーさんとはちみつ』(1966年)ほか



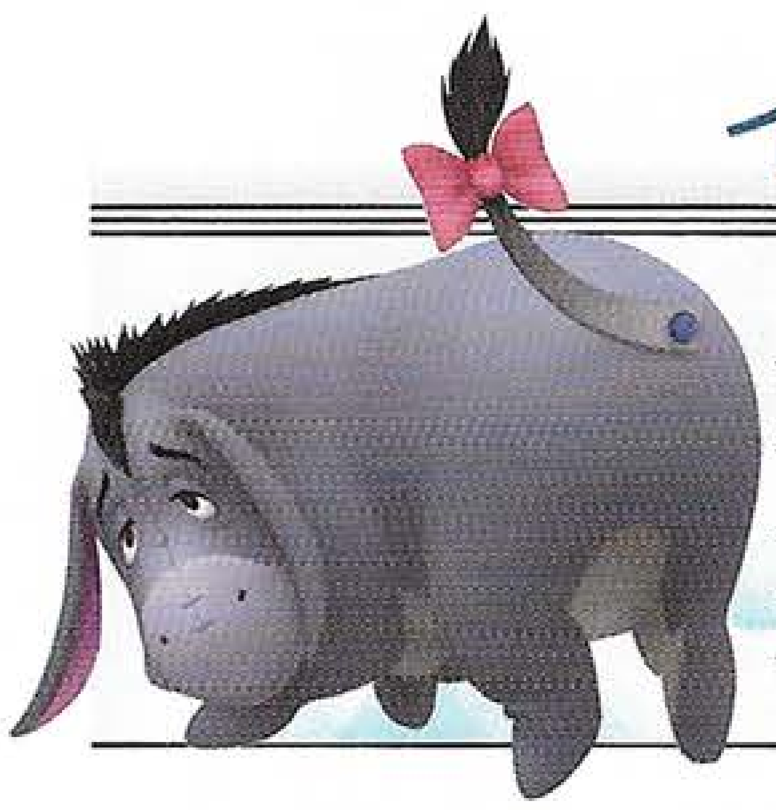
ちょっと気難しいところのあるウサギ。しっかり者で、いざというときは仲間の中心となって動く。自分の畑をひとりで静かに手入れするのが好きだが、にぎやかなティガーや食いしんぼうのプーに訪ねてこられることが多い。

前作とくらべてみると？ 前回のように畑をティガーに荒らされはしないが、またしてもプーにハチミツを食べられ、玄関をふさがれるハメに。おばけ洞窟では、原作どおりの慎重さを見せる。

イーヨー

Eeyore

登場作品：『プーさんとはちみつ』(1966年)ほか



おとなしく、うしろ向きに考えがちなロバ。気のない話しかたをするものの、彼なりに森の仲間たちのことを気づかっている。シッポをしょっちゅうなくしてしまうのと、家がすぐに壊れてしまうのが悩み。

前作とくらべてみると？ 今作でも、家が壊れてしまうおなじみのシーンが登場。前作のようにシッポをなくすことはないが、シッポを気にしている様子は、おばけ洞窟の一場面からうかがえる。

ゴーファー

Gopher

登場作品：『プーさんとはちみつ』(1966年)ほか



せっかちで気の短いジリス。穴掘りが得意で、いつも森のどこかで穴を掘っている。何があっても自分のペースで物事を進め、プーの様子がおかしいことに気づいても、さほどあわてた様子を見せない。

原作では？ 映画では、ラビットの家の入口に詰まってしまったプーを掘り出すために、オウルに呼ばれるのが初登場。せっかちなうえ、お金にもうるさいという一面を見せた。

カンガ&ルー

Kanga&Roo

登場作品：『プーさんとはちみつ』(1966年)ほか



ルー

やんちゃなカンガルーの男の子。ティガーのように上手に飛び跳ねるのが夢。

森で暮らしているカンガルーの親子。ティガーとは家族ぐるみの付き合いで、とても仲が良い。プーがみんなのことを忘れたと知り、ふだんルーの使っている薬が記憶を取りもどす役に立つのではと思いつく。

カンガ

優しいお母さんカンガルー。ルーや森のみんなを温かく見守っている。

前作とくらべてみると？ 前作のルーは、仲良しのティガーにくっついてまわり、一緒にソラとジャンプして遊んだ。本作では、母親のカンガのおなかの袋に入って現れ、甘えん坊息子としての顔を見せる。一方、お母さんのカンガは今回が初登場。原作どおりの落ち着いた様子で、一連のさわぎの解決法を考える。ちなみに、ティガーに薬を持っていかれるくだりは、原作を受けてのもの。

この章の見かた
ワールド訪問チャート
トワイライトタウン
ホロウバスティオン
ザ・ランド・オブ・ドラゴン
ビーストキャッスル
オリンポスコロシアム
ディズニーキャッスル
タイムレス・リバー
ポートロイヤル
アグラバー
ハロウィンタウン
プライド・ランド
スペース・パラノイド
100エーカーの森
アトランティカ
存在しなかった世界
インタビュー



100エーカーの森
Hundred Acre Wood

詳細マップ▶P.667～669

Event Scene Pick up



⬅ちぎれたページを持ちこむと、新しい絵が現れた。ソラは、さっそくなかに入ってみることに。

▼

1



⬅プーは、ソラだけでなくピグレットのことも忘れていた。どうすれば思い出してもらえる？

▼

1



⬅ふとしたきっかけで、ピグレットを思い出すプー。しかし、ソラのことは忘れたままだった。

▼

2



⬅ピグレットの考えで、一行はラビットの家の裏手にあったハチミツをプーに食べさせる。

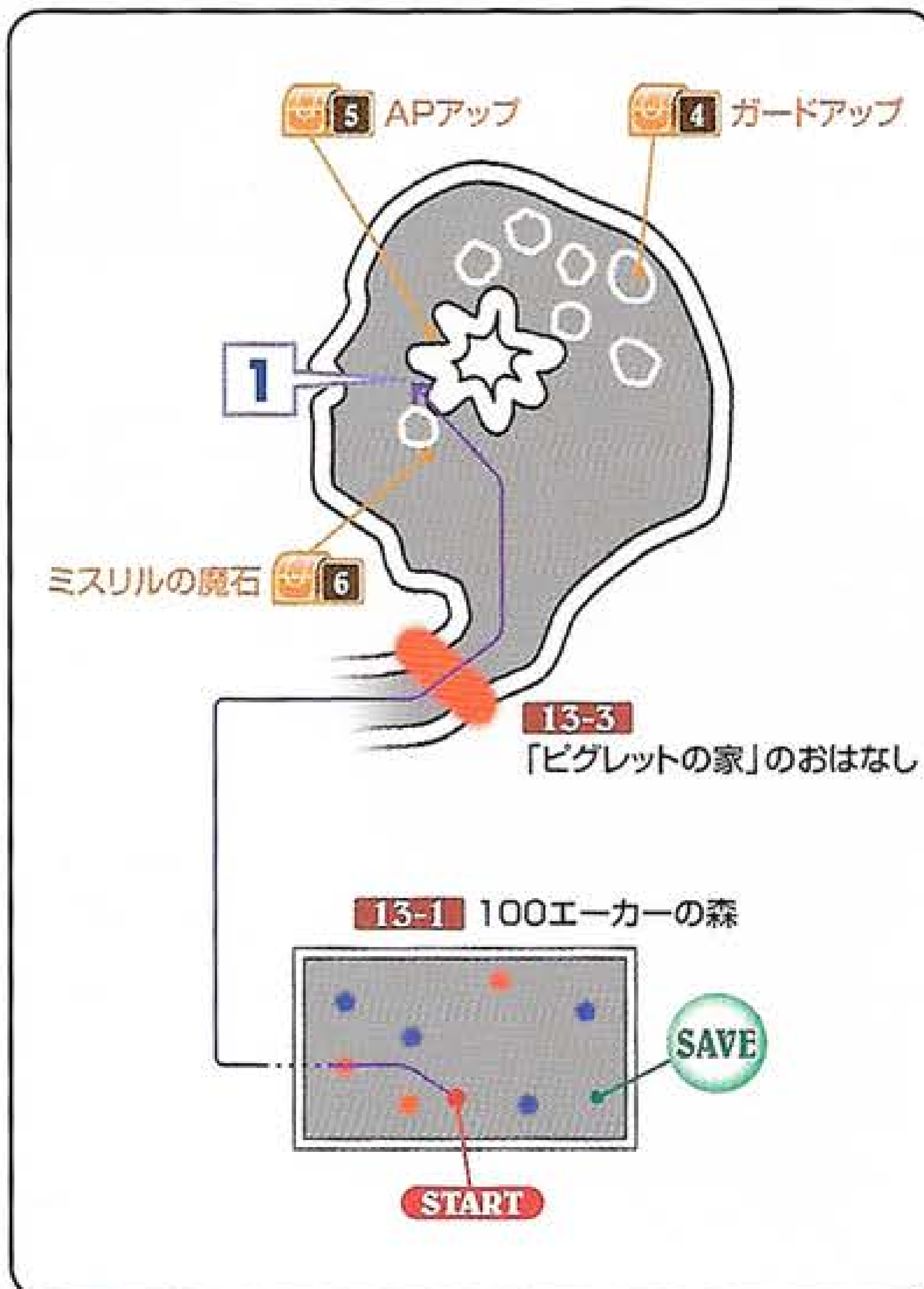
▼

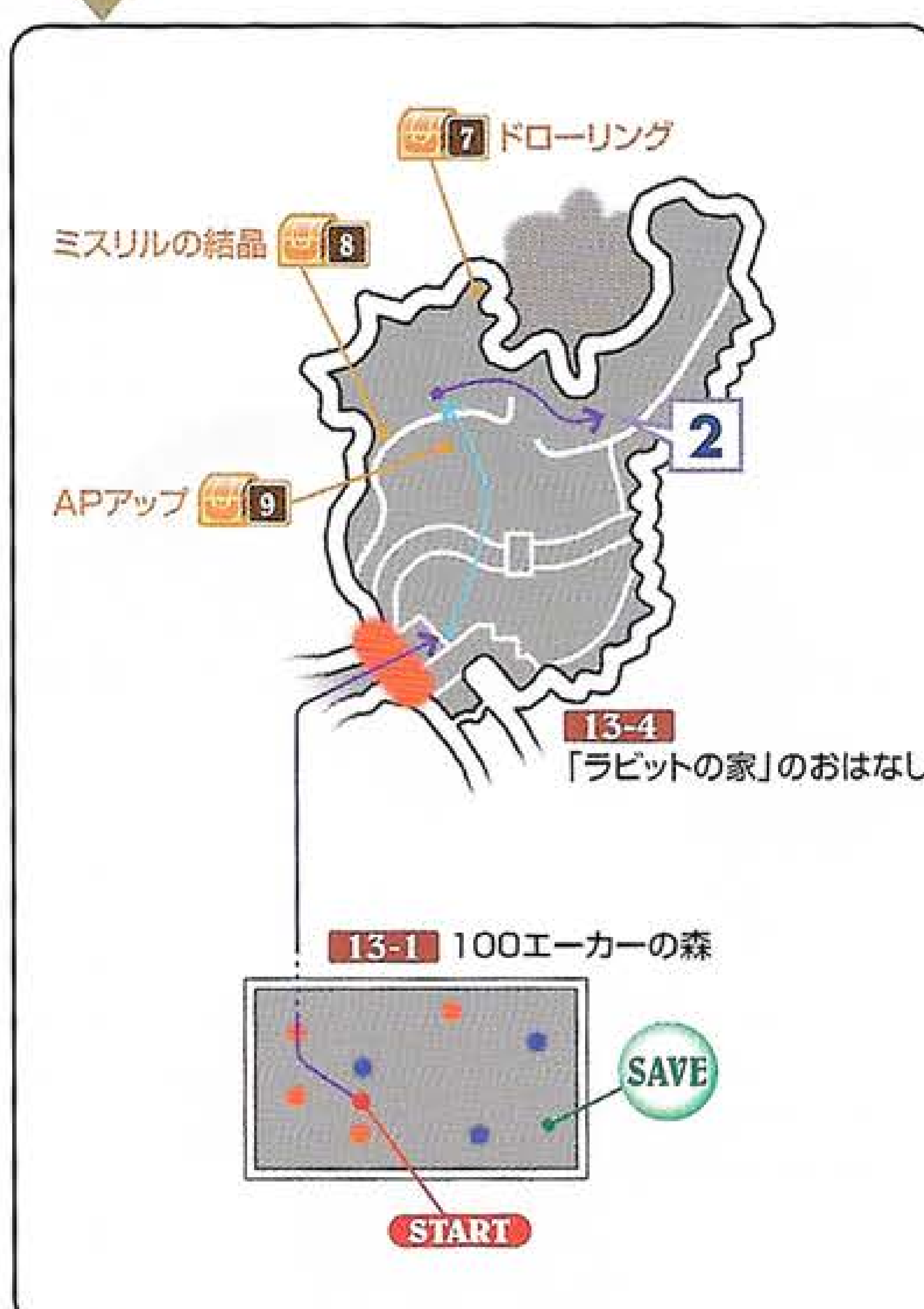
2



⬅打つ手がなくなり、考えこむラビット。そのとき、プーの記憶がまた少しだけもどってきた。

▼





P.328へ

エピソード1～5：ちぎれたページをお届け！ 1～5

各エピソードごとに、特定のミニゲームに挑戦することになる。ほかのワールドでちぎれたページを手に入れたら、絵本を訪れて物語を進めよう。

BATTLE LV 1
BOSS ―

エピソード1
ちぎれたページ1枚目

1 13-3 「ピグレットの家」のおはなし
- 木に引っかかっているピグレットを助ける
- 風に飛ばされたピグレットを助ける

1 プーの親友を助け出そう

13-3 「ピグレットの家」のおはなしでは、木に引っかかってしまったピグレットを△ボタンで地面に下ろすと、ミニゲーム『プーのおおあらし』(→P.474)がはじまる。近づいてくる障害物を壊しつつ、3分以内にピグレットを助け出そう。たとえ失敗しても、プーに話しかければ何回でも挑戦可能だ。



⬅ピグレットが現れるまでは、動きまわらずに◎ボタンを連打して、障害物を壊しつづければいい。



➡エピソードをクリアすると、自動的に 2-3 マーリンの家にもどされる。この流れは、以降も同じだ。

エピソード2
ちぎれたページ2枚目

2 13-4 「ラビットの家」のおはなし
- プーにハチミツを食べさせる
- ハチミツを取りに行く

2 ゴールを目指して駆け抜ける

13-4 「ラビットの家」のおはなしに入ると、まずラビットの家の裏手へ行くことになる。そのあとはミニゲーム『ハチミツスライダー』(→P.476)がはじまるので、障害物をよけながらゴールを目指そう。LIFEがなくなって失敗してしまったら、ラビットに話しかけて再挑戦すればいい。


⬅ハチミツがある場所へ案内してくれるイーヨーの動きは遅いので、追い抜いて先へ進んでしまおう。


➡ゴールするのが目的となるため、プライズを集める必要はない。障害物を避けるのを優先させること。

P.329へ

Event Scene Pick up



3

⬅プーを心配したカンガが薬を用意してくれた。しかし、ティガーがそれを持ち去ってしまう。



⬅ティガーたちのことを思い出したプーが見た夢。そのなかに出てきた人物はもしや……？



4

⬅あやしげな洞窟にピグレットたちが集まっていた。どうやら、プーが洞窟の奥に入ったらしい。



5

⬅プーがひとりで洞窟にやってきた理由——それは、大切な約束をした誰かを捜すためだった。



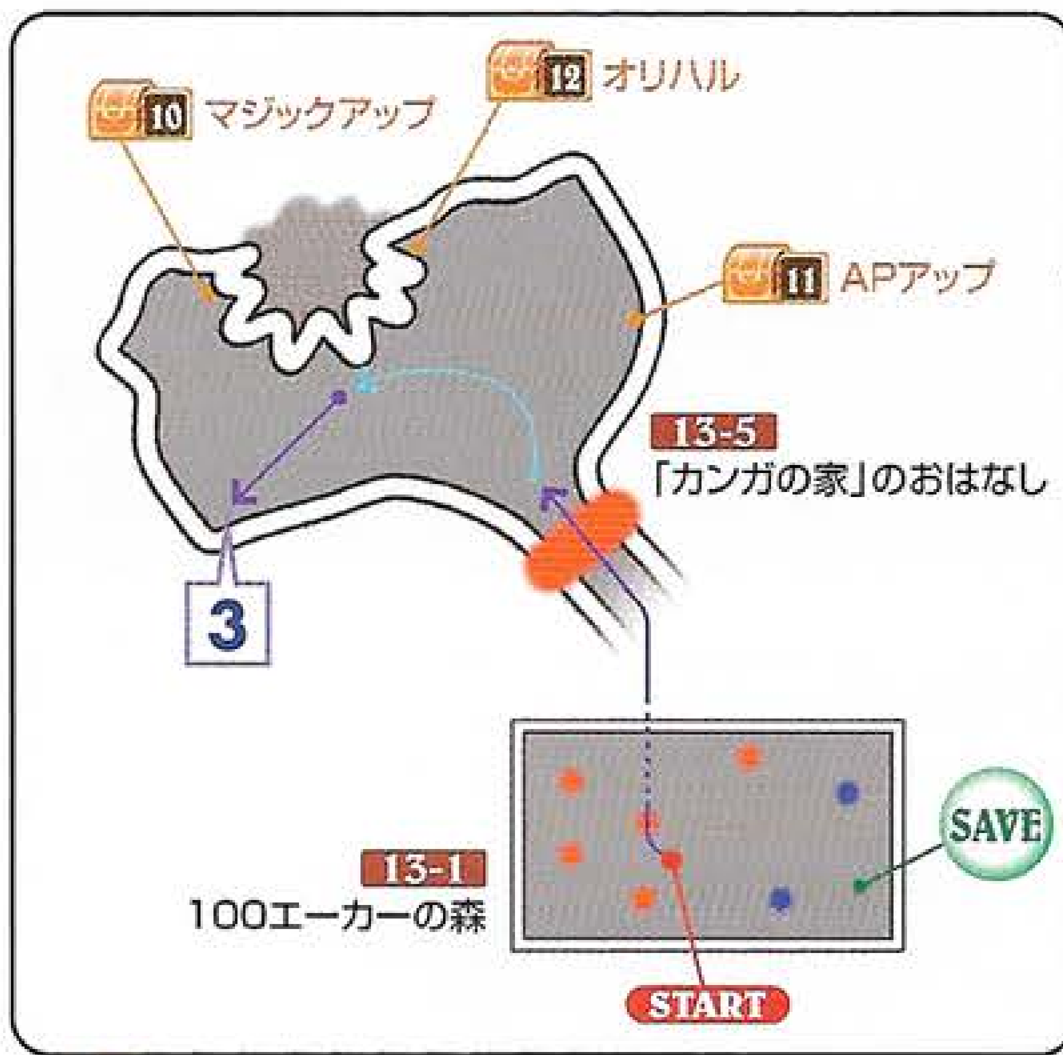
6

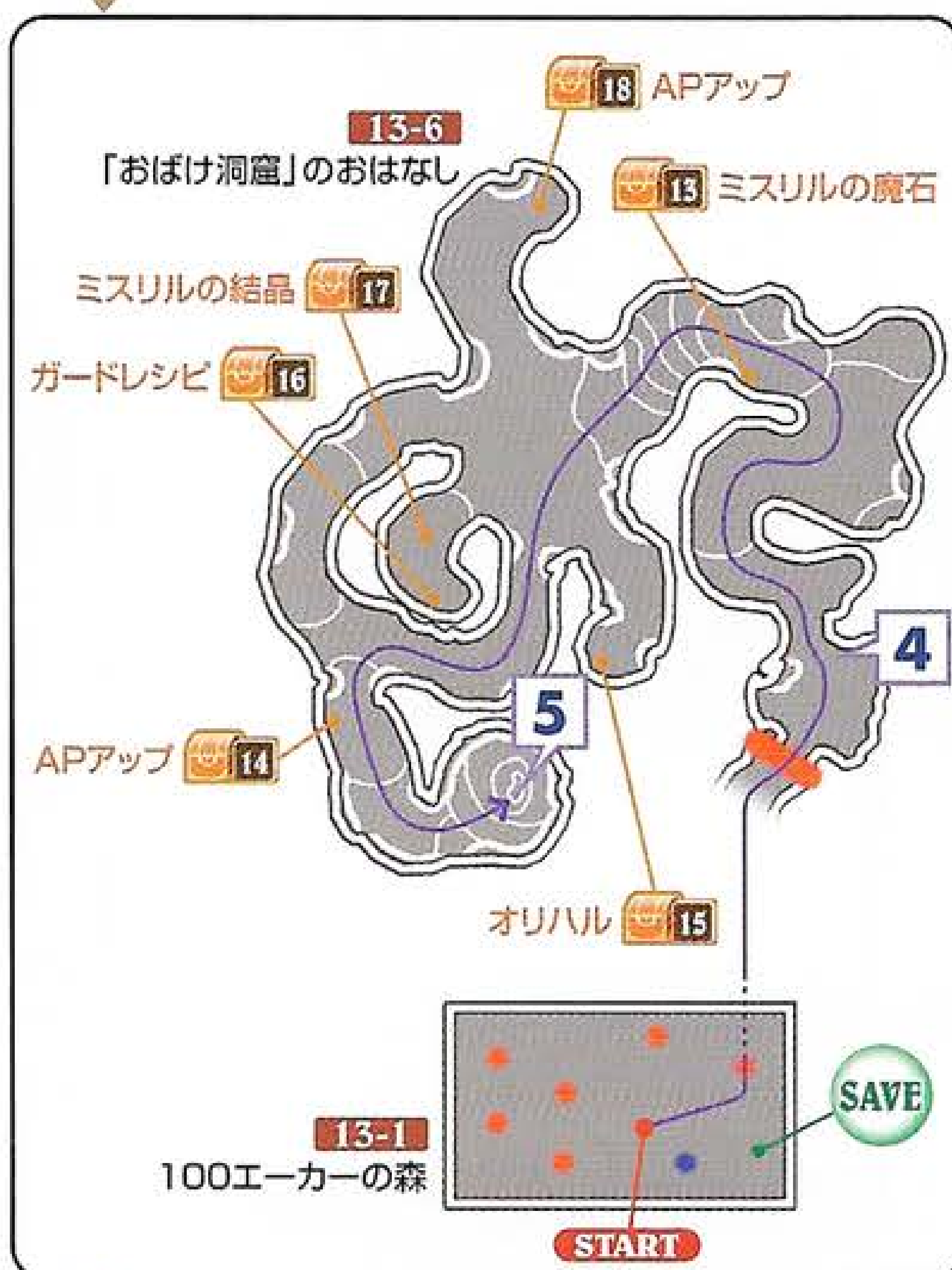
⬅星空に包まれた丘でソラに助けを求めるプー。ハチミツのツボが、頭にハマってしまったのだ。

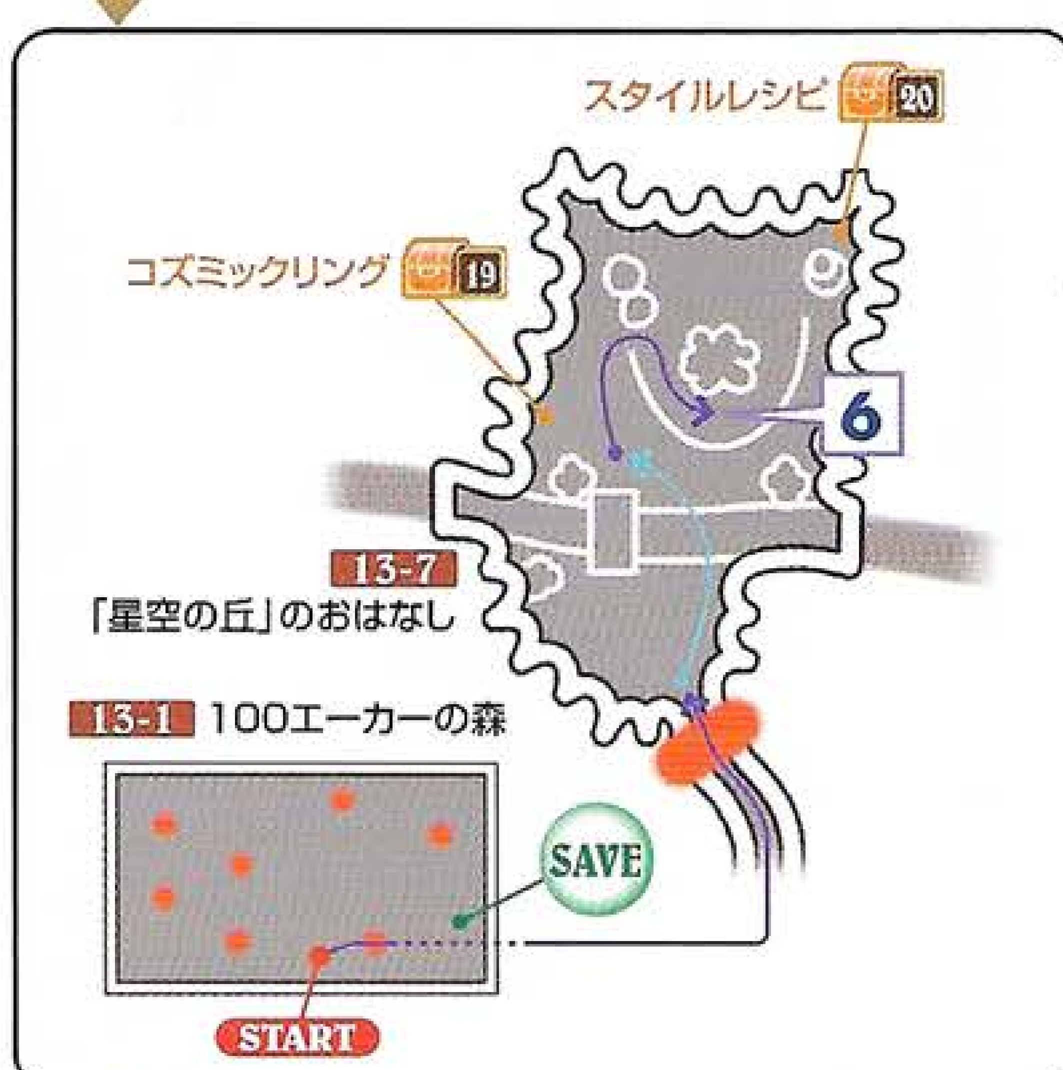


6

⬅ソラと別れずにすむ方法を考えていたプーの胸を、ソラがそっと指さす。そして……。







全エピソードクリア

エピソード3
ちぎれたページ3枚目

3 13-5「カンガの家」のおはなし
- ティガーに薬を返してもらう
- プーと一緒にジャンプして風船を割る

エピソード4
ちぎれたページ4枚目

4 13-6「おばけ洞窟」のおはなし
- カンガに話しかけてプーを捜しに行く

5 13-6「おばけ洞窟」のおはなし
- プーを見つけて話を聞く

入手 スウィートメモリー、おばけ洞窟の地図

エピソード5
ちぎれたページ5枚目

6 13-7「星空の丘」のおはなし
- 頭にツボがハマったプーを助ける

入手 ケアルエレメント、オリハルコン

全エピソードクリア

3 風船割りにチャレンジ

まずは、プーのための薬をカンガから奪ったティガーに話しかけて、彼を説得しよう。すると、ミニゲーム『プーとジャンプ』(→P.479)に挑戦することになる。ジャンプをひたすらくり返し、1分以内に10個の風船を割れば成功だ。



⬅大きい風船を割っても、小さい風船を割ったときと同様に、あくまで1個としてカウントされる。

4 5 いろいろなアイテムが手に入る

13-6「おばけ洞窟」のおはなしに集まった森の仲間たちのうち、カンガに話しかければミニゲーム『どうくつ探検隊』(→P.480)がスタートする。ピグレットたちを連れて、洞窟の奥にいるプーのもとに3分以内にたどり着こう。

なお、洞窟内にはたくさんの宝箱が置かれている。これらの宝箱は、『どうくつ探検隊』に挑戦しているときしか開けにこられないので注意すること。



⬅カンガに話しかけて『どうくつ探検隊』を開始しないかぎり、洞窟の奥に進むことはできない。



➡APアップやガードレシピなど、冒険に役立つものがいろいろ手に入る。洞窟をくまなく探索しよう。

6 プーの頭からツボを取ってあげよう

13-7「星空の丘」のおはなしを訪れたら、頭にハチミツのツボがハマったプーに話しかけて、ミニゲーム『プーとハチミツのつぼ』(→P.482)に挑戦しよう。これをクリアしてプーの頭からツボをはずすことさえできれば、スコアに関係なく、100エーカーの森での物語は終了する。



⬅ツボを飛ばす方向は気にしなくていいので、パワーゲージを止めたあとはすぐに🅐ボタンを押そう。

ATLANTICA

アトランティカ

映画『リトル・マーメイド』の
舞台となった、海底の楽園。
偉大な海の王トリトンがトライデントという
魔法のヤリの力で治めており、彼の方針で、
海の者と地上の者が
関わり合うことは禁じられている。
近々、王宮の主催により
ミュージカルが開かれる予定。





コマンドウインドウ



⬅白い貝殻やサンゴ、海に咲く花などに飾られたウインドウ。背景は水面のように揺らめく。

マップを移動したときの演出

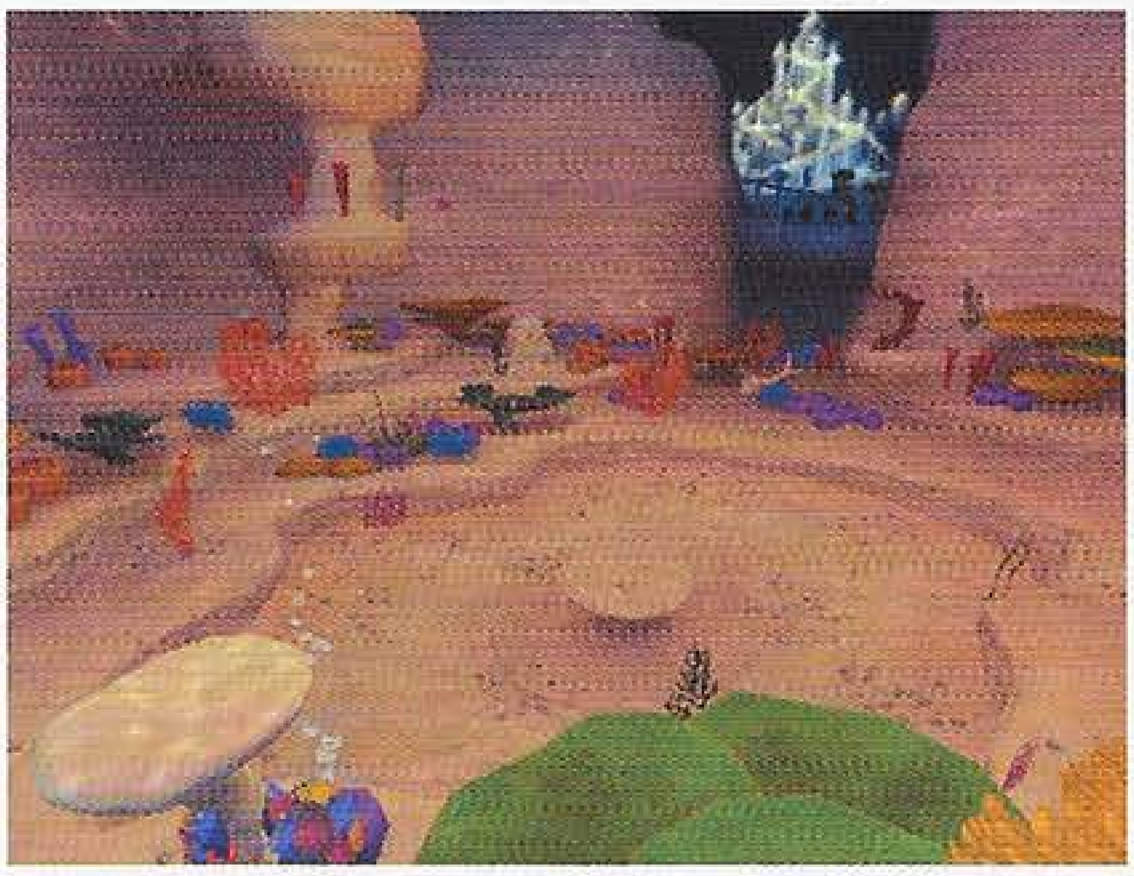


⬅ミュージカルにちなんで、音符の形をしている。

はじめて訪れたときのお話



トリトン王主催によるミュージカルを間近にひかえ、アトランティカは活気づいていました。しかし、ミュージカルのかなめとなるアリエルは、練習にもどこかうわの空。じつは彼女は、嵐の晩に助けた地上の王子エリックに恋をしていたのです。とはいえ、地上の者との関わりは災いを招くと信じるトリトンが、娘アリエルの恋を許すはずはありません。悩むアリエルの前に現れたのは、1年前に倒されたはずの魔女アースラ……はたして、アリエルの恋のゆくえは？

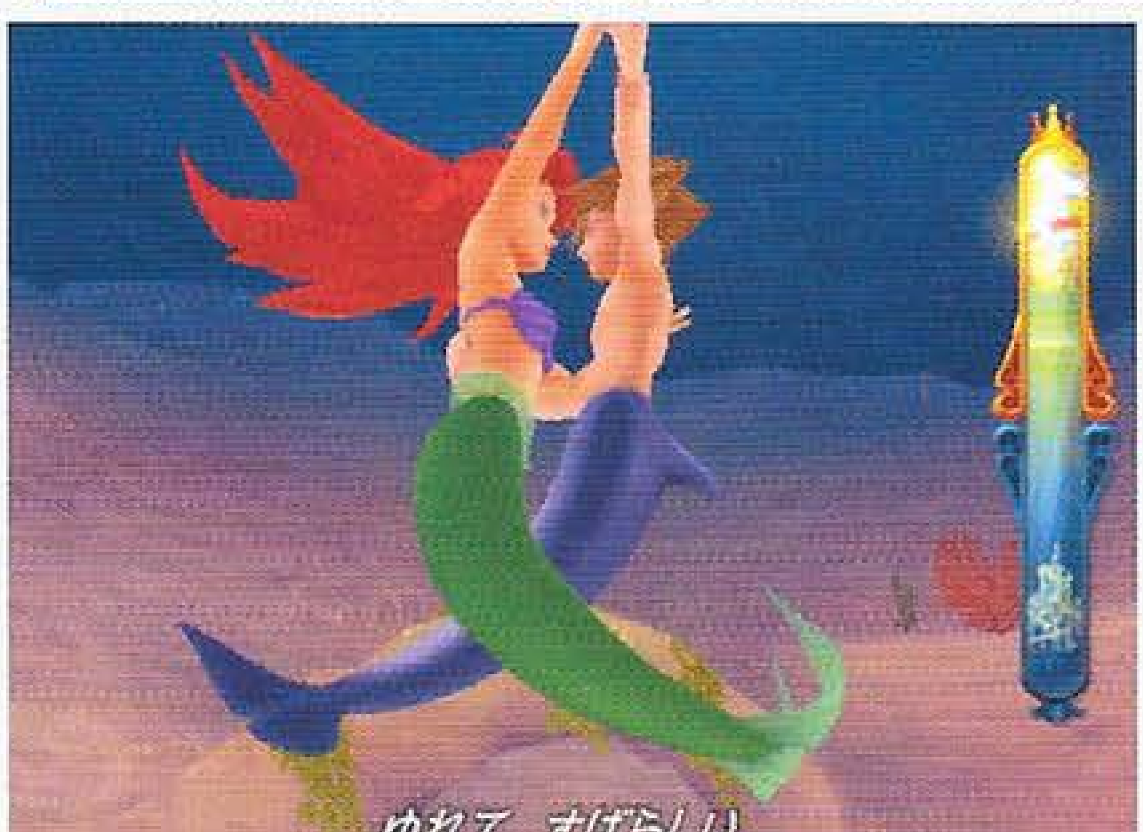








WORLD PICKUP ミュージカルが開かれる平和な海底王国



⬆今回のアトランティカでは、ミュージカルパートを中心に物語が進んでいく。映画でおなじみの『パート・オブ・ユア・ワールド』や『アンダー・ザ・シー』といった曲目を、アリエルと一緒に演じることに。



⬅今回は地上の世界も登場。人間姿のアリエルとエリックが仲むつまじくデートする。



➡1年の時を経て復活をとげた、海の魔女アースラ。彼女もミュージカルで歌を披露するのだ。

アトランティカのキャラクター

アリエル

Ariel

登場作品：『リトル・マーメイド』(1989年)



アトランティカでもっとも美しい声を持つ、人魚のお姫様。トリトン王の7人の娘の末っ子で、1年前はソラたちと一緒に、国を乗っ取ろうとするアースラと戦った。地上の世界に強くあこがれており、嵐の夜に出会った地上の王子エリックに心をひかれる。



前作とくらべてみると? 前回は外の世界に出たい思いをアースラに利用されたが、今回は原作同様、地上の王子エリックとの恋に悩む。また、今作の新たな要素であるミュージカルでは、彼女の美しい歌声が聴けるのだ。

エリック

Eric

登場作品：『リトル・マーメイド』(1989年)



誠実で勇敢な地上の王子。海を愛し、船で海へ出るのを楽しみにしている。乗っていた船が嵐にあって沈み、気を失って漂流していたところをアリエルに助けられた。アリエルの面影と歌声をおぼろげながら胸に刻み、命の恩人である彼女にもう一度会いたいと願っている。



原作では? ディズニー映画の王子様のなかでも、とりわけ気さくで活動的な人物。アリエルと出会いひかれ合う様子は、ゲーム中にそのまま再現されている。原作では最後にアリエルと結婚したが、ゲームでは？

アースラ

Ursula

登場作品：『リトル・マーメイド』(1989年)



悪がしこく執念深い海の魔女。人のスキにつけこんで契約を結ばせ、相手が契約を果たせなければ無力な姿に変えてしまう。トリトン王に王宮を追放されたことを根に持ち、1年前に国の乗っ取りをたくらんだが失敗。闇の力で復活したいまも、王への復讐の機会をうかがっている。



前作とくらべてみると? 前回はアリエルの外の世界へのあこがれにつけこんだが、今回は原作同様、彼女の恋心を利用して国を乗っ取ろうとする。バネッサという人間の女性に変身してエリックを誘惑するのも原作どおり。

トリトン王

Triton

登場作品：『リトル・マーメイド』(1989年)



トライデントというヤリの力でアトランティカを治めている海の王。海の者と外の世界の者が関わると災いが起こるとの考えから、1年前はソラを警戒していた。ソラへの態度は改めたものの、娘のアリエルが地上にひかれることは相変わらず良く思っていない。

前作とくらべてみると？ 以前は外の世界からきたソラたちとアリエルが関わるのを止めようとしたが、今回は地上の者との恋に浮かれるアリエルをいさめる。原作同様、アリエルの身がわりになって契約の呪いを受ける場面も。

セバスチャン

Sebastian

登場作品：『リトル・マーメイド』(1989年)



トリトン王に仕える天才作曲家。王宮のオーケストラをひきいており、宮廷主催のミュージカルでは作曲と総指揮を担当している。アリエルのお目付役でもあり、彼女の地上好きに振りまわされている、海一番の苦労人。

前作とくらべてみると？ 以前は、外の世界に興味津々なアリエルのことで苦労ばかりしていた。今回はミュージカルの指揮や作曲で音楽家としての才能を発揮できるので、心なしかうれしそう。

フランダー

Flounder

登場作品：『リトル・マーメイド』(1989年)

アリエルが一番信頼している親友。身体が小さく、とても怖がりだが、アリエルを思う気持ちにかけては誰にも負けない。地上の世界にはさほど興味がないものの、アリエルの喜ぶ顔が見たくて、地上の品探しを手伝っている。

前作とくらべてみると？ あまり目立つ場面がなかった前作にくらべて、本作ではミュージカルに出演したり、アリエルを元気づける方法を提案したりと、いろいろなところで活躍する。



ジェットサム&フロットサム

Jetsam&Frotsam

登場作品：『リトル・マーメイド』(1989年)



ジェットサム
右目が輝いているのが特徴。低くおだやかな声で、悩みのある者を誘惑する。

フロットサム
左目が輝いているのが特徴。ジェットサムと交代で、相手に言葉を投げかける。

アースラに仕える2匹のウツボたち。心のスキをつくのがうまく、悩んでいる人魚を言葉たくみにアースラのもとへ連れていく。1年前に倒されたがアースラとともに復活し、何やら暗躍中。

前作とくらべてみると？ 前回は、トリトン王に宝物を壊されて傷心のアリエルに近づき、アースラと契約するように働きかけた。復活をとげた今回は、執念深くアリエルの様子をうかがいつづけ、アリエルとエリックが出会うのを監視したり、ふたりの仲をジャマしてアリエルが契約に失敗するように仕向けたりと、アースラの忠実なしもべとして働く。



アトランティカ
Atlantica

詳細マップ▶p.671

Event Scene Pick up



1

⬅セバスチャンに頼まれて、一行はアリエルと一緒にミュージカルの練習をすることになった。



2

⬅想いを寄せる相手――エリック王子をかたどった銅像をソラたちからもらい、喜ぶアリエル。



4

⬅アースラと契約し、アリエルは人間の姿に。しかし、かわりに美しい声を失ってしまう。



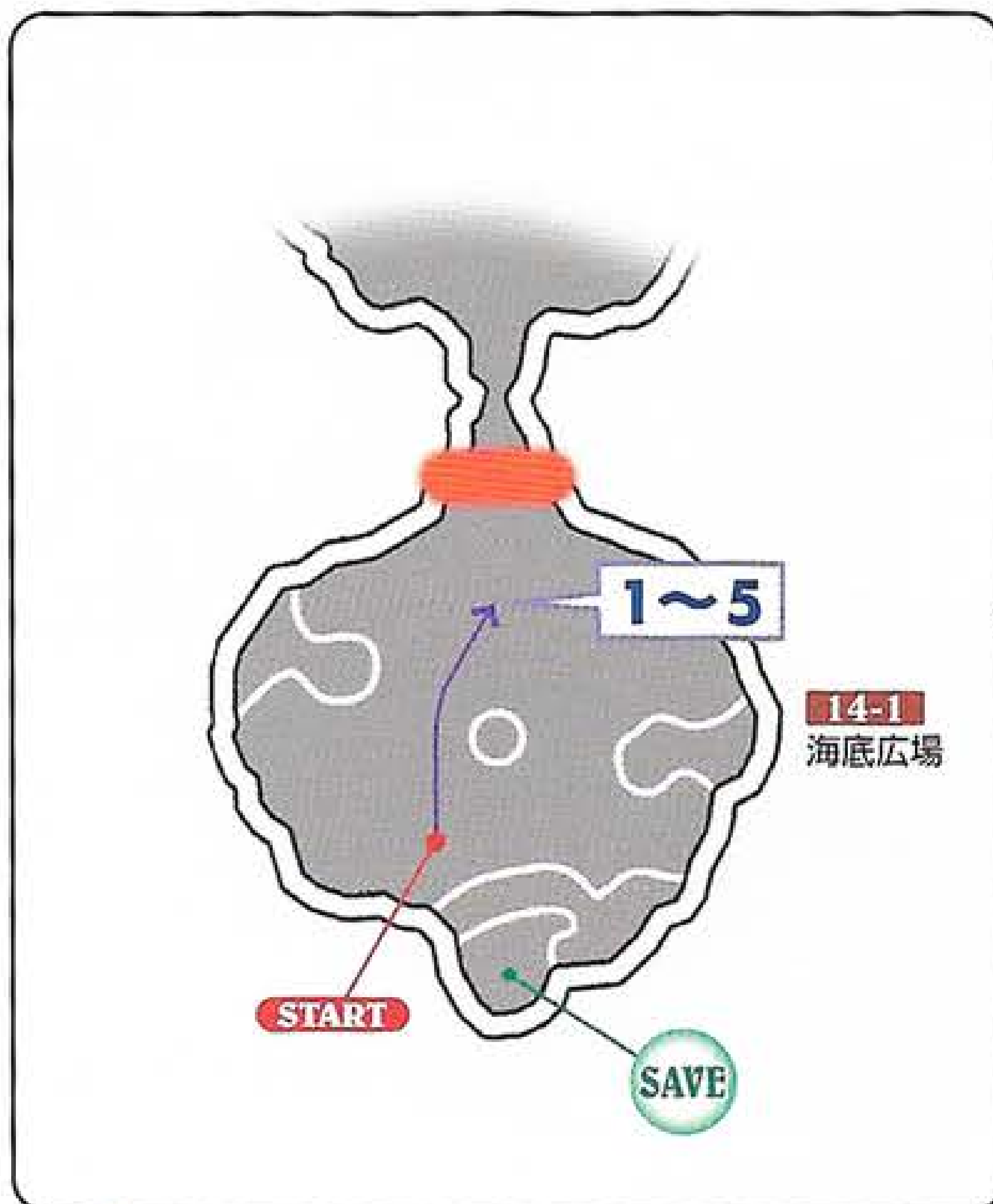
4

⬅契約の期限が切れ、捕らわれたアリエル。そして、彼女をかばったトリトン王は……。



4

⬅絶体絶命の危機に、なんとエリック王子が登場。彼と協力して、アースラを倒すのだ！



全エピソードクリア



エピソード1～5：海の王国へ！～最高のミュージカルを！

敵とのバトルはいっさいなく、ミュージカルを中心に物語が進む。曲目ごとにルールがちがうので、開始前の説明にはしっかり目を通しておこう。

BATTLE LV 0

BOSS ―

エピソード1

1 14-1 海底広場

- フランダーに話しかける
- 『ミュージカル』の練習をする
- セバスチャンに話しかけて、正式な『ミュージカル』に挑戦する

入手 海底王国の地図

エピソード2

2 14-1 海底広場

- フランダーに話しかけて、銅像を動かす
- 地上を想うアリエルの歌を聴く

エピソード3

3 14-1 海底広場

- セバスチャンに話しかけて、海のすばらしさを歌で表現する

エピソード4

4 14-1 海底広場

- アリエルに話しかけて、エリックの落としものを拾いに行く
- セバスチャンに話しかけて、アリエルの様子を見に行く
- 巨大化したアースラを倒す

入手 ワンダーオブアビス

エピソード5

5 14-1 海底広場

- セバスチャンに話しかけて、最後の『ミュージカル』に挑戦する

入手 ブリザドエレメント、オリハルコン

全エピソードクリア

1 2 3 4 5 練習を終えると本番がスタート

1でフランダーに話しかけたあとは、ミュージカルの練習をすることになる。画面に表示されるゲージがなくなる寸前に、タイミングよく◎ボタンを押していこう。5回のチャンスのうち、「EXCELLENT」か「GOOD」の評価をひとつ以上取れば、練習をクリアできる。もし失敗してしまっても、セバスチャンに話しかけて再挑戦すればOKだ。



練習が終わったら、いよいよ本番。以降は、各エピソードごとに定められた下の表の『ミュージカル』(→P.483)に挑戦して、それをクリアできれば、同時にエピソードもクリアとなる。

エピソードNo.と『ミュージカル』の曲目の対応

エピソードNo.	『ミュージカル』の曲目
1	第一章「ミュージカルは楽し」
2	第二章「パート・オブ・ユア・ワールド」
3	第三章「アンダー・ザ・シー」
4	第四章「私は帰ってきた」
5	第五章「ステキな仲間たち」

エピソードが追加される条件について

エピソード2～5は、ひとつ前のエピソードをクリアすることに加えて、下の表の条件を満たせば順に追加されていく。アトランティカのエピソードをすべてクリアするには、ゲームを終盤まで進める必要があるというわけだ。



⬆エピソードクリア時には、このような文章が画面に表示される。

アトランティカのエピソード2～5が追加される条件

エピソードNo.	追加される条件
2	ハロウィンタウンのエピソード1かポートロイヤルのエピソード2をクリアして、『マグネ』を修得する
3	スペース・パラノイドのエピソード1で危険プログラムを倒して、ドライヴゲージの最大値を5にする
4	ハロウィンタウンのエピソード1とポートロイヤルのエピソード2をクリアして、『マグネラ』を修得する
5	ザ・ランド・オブ・ドラゴンのエピソード2とプライド・ランドのエピソード2をクリアして、『サンダガ』を修得する

トワイライトタウン

Twilight Town

詳細マップ▶P.592～601

Event Scene Pick up



⬅闇の世界で手に入れた写真を頼りに、ソラたちはふたたびトワイライトタウンへやってきた。

1



⬅倒れているハイネたちを発見。どうやら、カイリを捜しにきてノーバディに襲われたらしい。



⬅賢者アンセムを追って現れた王様とともに、一行は屋敷のコンピューターを探すことに。

3

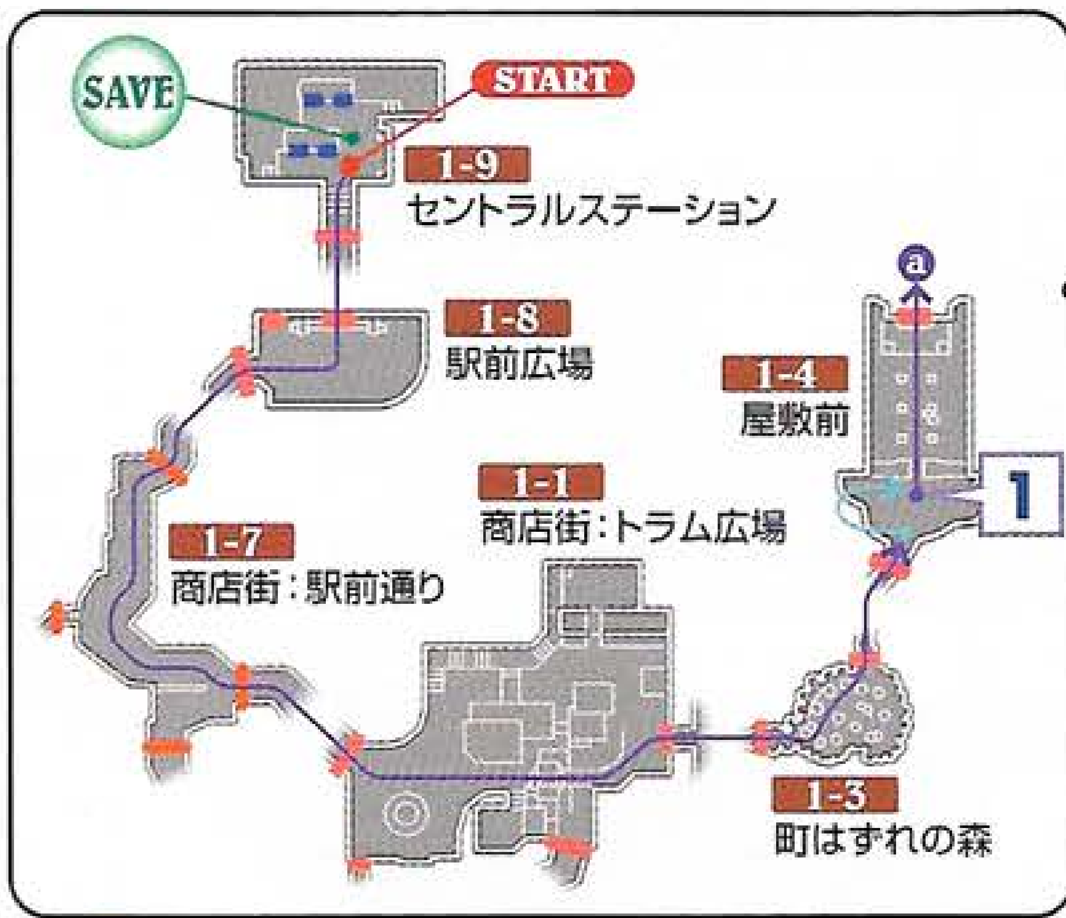


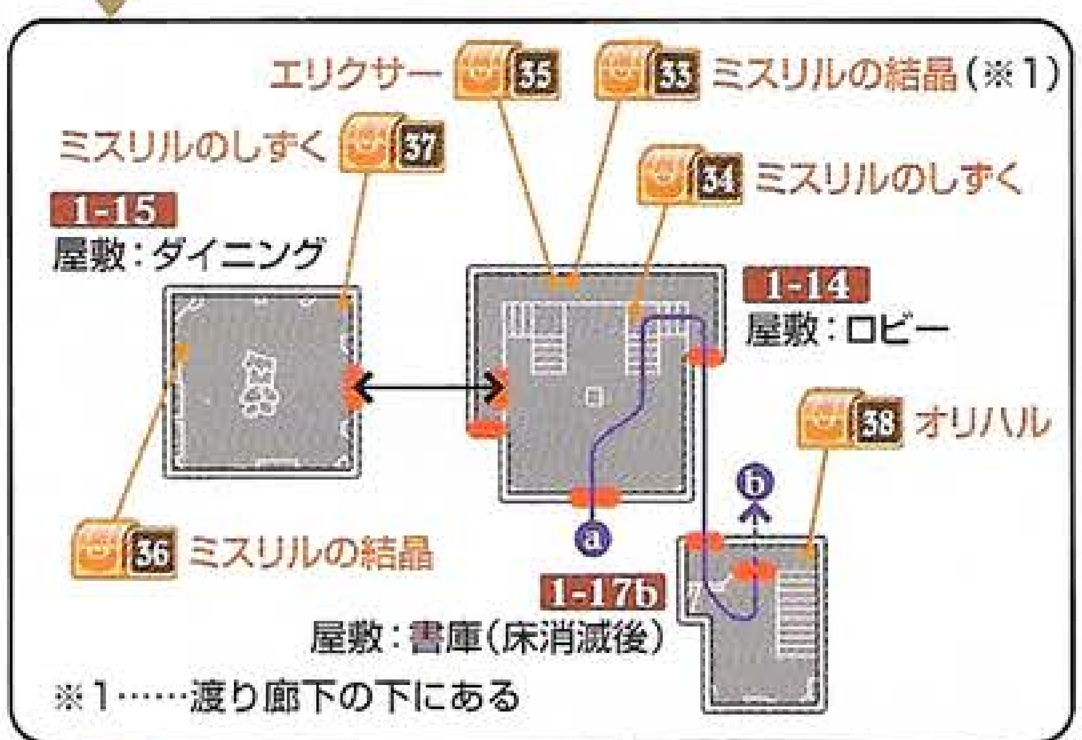
⬅ソラたちと王様はピンツの協力を得て、もうひとつのトワイライトタウンにたどり着く。

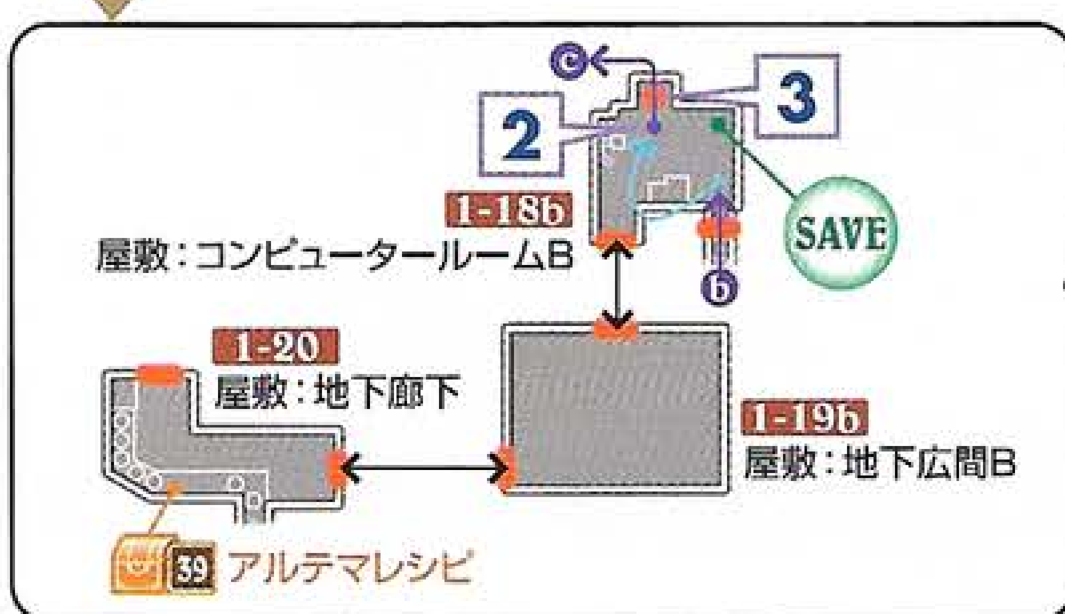
4

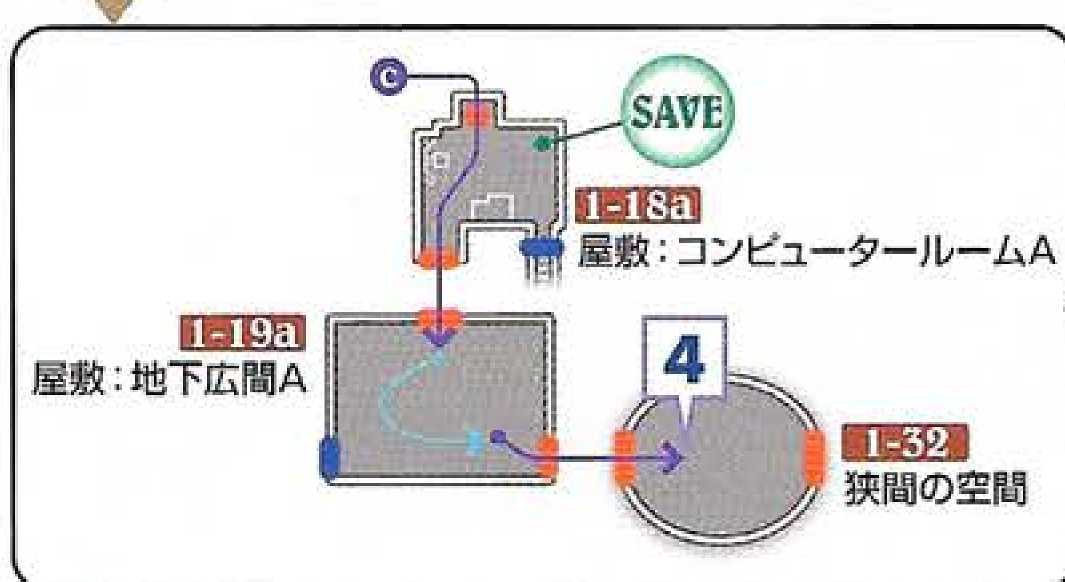


⬅ノーバディに囲まれ、大ピンチのソラたちに声をかけたのはなんとXIII機関のアクセル!?









エピソードクリア

エピソード2：たそがれにかすむ謎

最終ワールドへの足がかりとなるエピソード。このエピソードのあいだは、街のあちこちに敵が現れるほか、買い物やアルバイトができない。

BATTLE LV 47

BOSS ―

1 1-4 屋敷前
- ●王様と一緒にノーバディを倒す
- バトル ダスク×6+クリーパー×6+サムライ×5
- BONUS
- ソラ HP+5
- ドナルド『ラックアップ』
- グーフィー HP+5

2 1-18b 屋敷：コンピュータールームB
- ●ピンツにパスワードを伝える

3 1-18b 屋敷：コンピュータールームB
- ●ビームに触れて、もうひとつのトワイライトタウンへ向かう
- 入手 裏アンセムレポート10

4 1-32 狭間の空間
- ●襲ってきたノーバディを倒す
- ●アクセルとふたりでノーバディを倒す
- バトル ダスク×6
- バトル ダスク×12+アサシン×4
- BONUS
- ソラ MP+10
- 入手 ボンドオブフレイム

エピソードクリア

1 王様が加勢してくれる

1-4 屋敷前でハイネたちの話を聞くと、ノーバディが現れる。このバトルでは、王様が一緒に戦ってくれるのだ。敵を全滅させたあとは屋敷に入り、新たに出現した宝箱をひととおり開けてからコンピュータールームへ向かおう。



⬅エピソード2が追加された時点で、1-31 地下連絡通路へ行けるようになる。宝箱がいくつか置かれているので、屋敷に入る前に訪れておくのもいいだろう。



➡1-31 地下連絡通路の2番出口から、住宅街方面にも足を伸ばしてみよう。そこには、ロクサス編では置かれていなかった新たな宝箱が出現している。

2 パスワードは箱に入っていたアイスの名前

コンピューターの前にいるピンツに話しかけて、3つの選択肢のなかから、正しいパスワードを選ぼう。すると、そばにある装置から青いビームが放たれ、1-18a 屋敷：コンピュータールームAへ行けるようになる。



⬅たとえまちがった選択肢を選んでも、そこで会話が終わるだけ。ふたたびピンツに話しかけて正しい選択肢を選び直せば、問題なく装置からビームが放たれる。



➡1-18a 屋敷：コンピュータールームAにも 1-18b 屋敷：コンピュータールームBと同様にセーブポイントがあるが、ここからワールドマップには出られない。

THE WORLD THAT NEVER WAS

存在しなかった世界



“存在しない者”ノーバディたちの世界。
光と闇のはざまの世界だが、
存在が非常にあいまいであり、
位置付け的には極めて闇に近い。
闇色の街ダークシティの中央に
XIII機関の本拠地である城がそびえ、
“キングダムハーツ”の
月明かりがあたりを照らす。



コマンドウインドウ



←ハートと王冠がタイトルロゴと同様に配置され、その左右にノーバディのシンボルマークが。

宝箱



←大小ともに、ノーバディのとげとげしいラインを思わせる模様が、青く冷たい輝きを放つ。

マップを移動したときの演出



←ここにもタイトルロゴのハート模様が使われている。

はじめて訪れたときのお話



もうひとつのトワイライトタウンに開いていた闇の回廊を通り、ソラ、ドナルド、グーフィーはいよいよⅩⅢ機関の本拠地がある“存在しなかった世界”へとたどり着きました。この世界に建つ城のどこかに、ⅩⅢ機関に捕らえられたカイリがいるはずです。そして、ソラたちが解放した心を利用して“人の心のキングダムハーツ”を完成させつつあるゼムナスも……。ⅩⅢ機関の野望を阻止して大切な人たちと一緒に故郷へ帰るための、最後の戦いがいま、幕を開けます。





WORLD PICKUP 闇色の街にそびえるノーバディたちの本拠地



⬆ⅩⅢ機関の本拠地は白い色をした無機的な城で、いたるところにノーバディのマークが刻まれている。住人であるノーバディ同様、この城の存在自体が不安定なためか、空間同士が奇妙につながっている場所も。



⬅「存在の証」という名の部屋では、消滅したⅩⅢ機関員を示す石板が墓標のように並ぶ。



➡記憶の摩天楼は、黒コートの男と目隠しの男が激しく戦った場所。ソラもここで……？

存在しなかった世界

The World That Never Was

詳細マップ▶P.674～679

Event Scene Pick up



⬅闇の街に降り立ったソラたちは、カイリが捕らわれているという城への道を探しはじめる。

▼

1



⬅街を探索していると、キーブレードを持つ黒いコートの男がソラに戦いを挑んできた。

▼



⬅牢屋に捕らわれながらもソラの身を案じていたカイリに、ナミネが救いの手を差しのべる。

▼



⬅キーブレードを城に向けるソラ。すると、先端から光が伸びていき、城への道が開かれた。

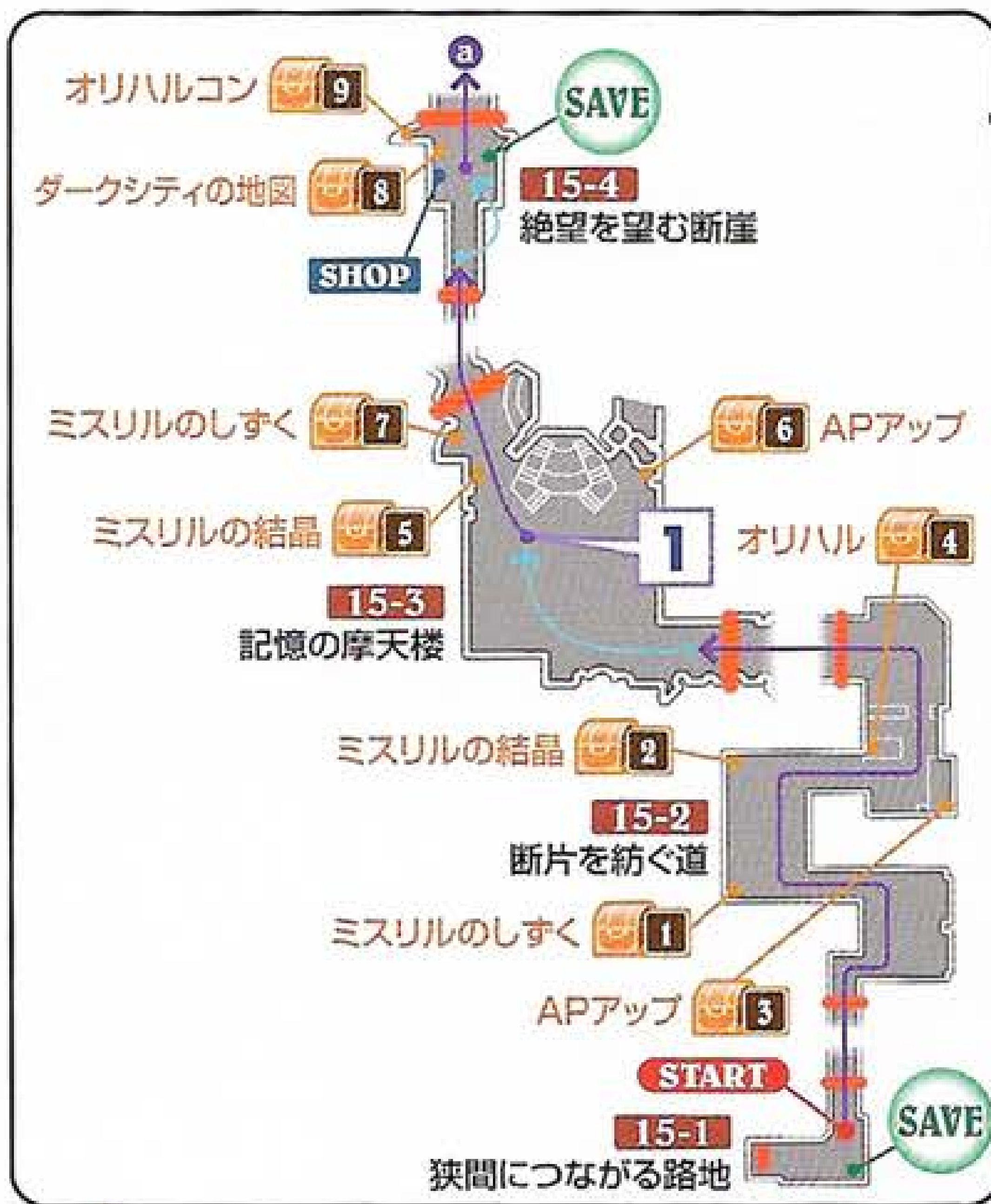
▼

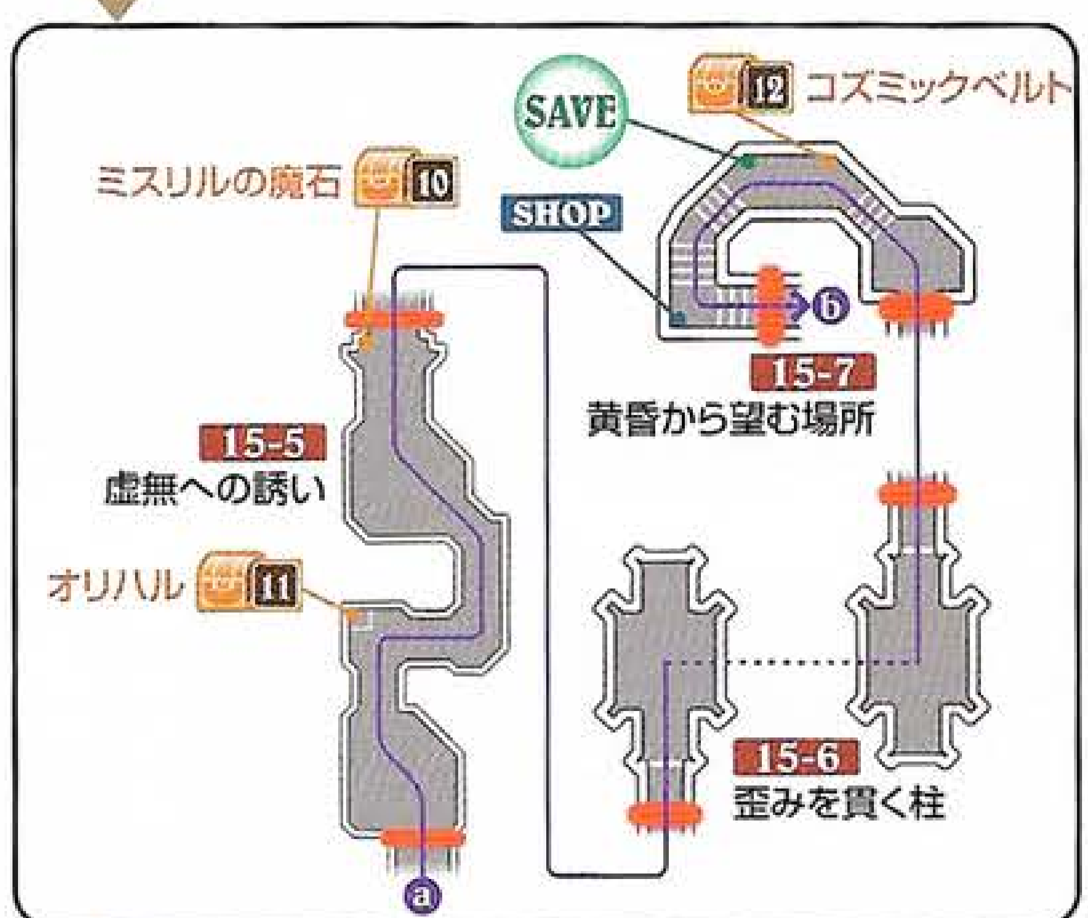
2

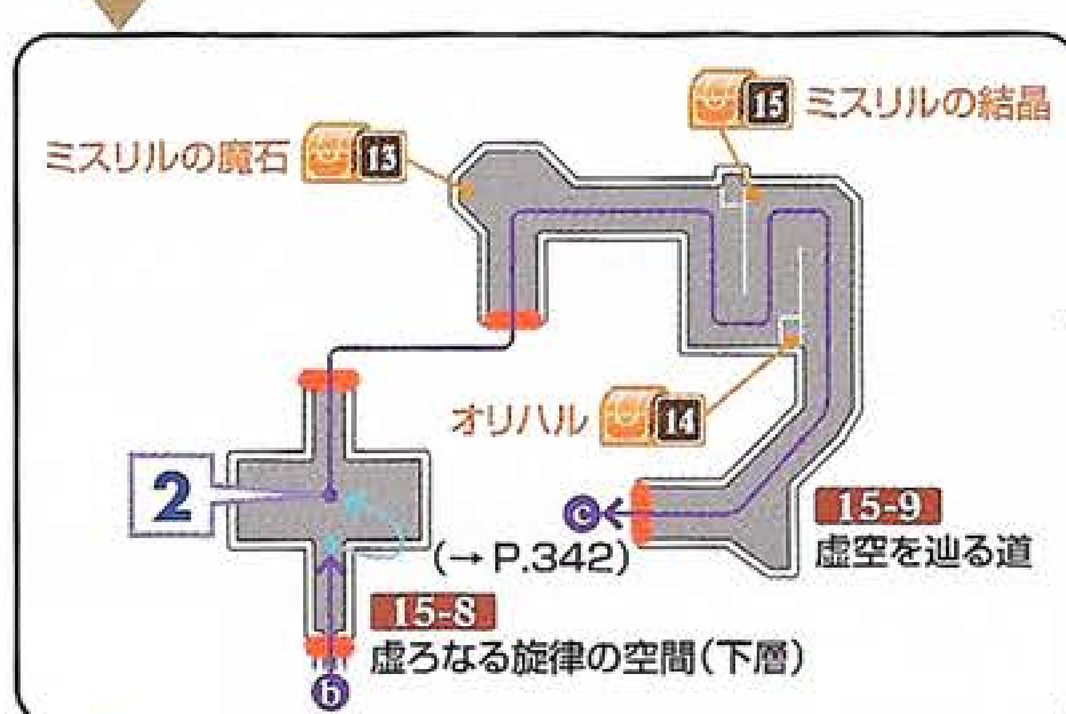


⬅ようやくカイリを発見するも、XIII機関のナンバー2――シグバールがソラたちに襲いかかる。

▼







P.342へ

エピソード1：最後の戦いへ！

最終決戦の地までは基本的に一本道なので、迷う心配はない。ただし、城でソラたちを待ち受けるⅩⅢ機関の面々は、いずれも強敵ぞろいだ。

BATTLE LV 50

Boss シグバール / サイクス / ルクソード / ゼムナス

1 15-3 記憶の摩天楼

●黒いコートの男と出会う

入手 裏アンセムレポート12

2 15-8 虚ろなる旋律の空間(下層)

●襲ってきたシグバールを倒す

バトル シグバール(→P.424)

BONUS

ソラ マグネエレメント

ドナルド アイテム装備数+1

グーフィー HP+5

入手 裏アンセムレポート3

P.343へ

1 裏アンセムレポートが集まっていく

15-3 記憶の摩天楼で黒いコートの男に会うと、裏アンセムレポート12が手に入る。存在しなかった世界では、これ以降もたびたび裏アンセムレポートを入手できるのだ。



⬅全部で13種類ある裏アンセムレポートのうち、存在しなかった世界では残りの6種類が手に入る。



➡1以降は、『ドライヴ』を使ったときにソラがファイナルフォームになる可能性が生まれる(→P.58)。

2 城の外側からカイリたちのもとへ

シグバールとのバトルが終わったあとは、カイリたちがいる15-10 虚ろなる旋律の空間(上層)へ向かうことになる。下層からそのまま上層には行けないので、ひとまず15-9 虚空を辿る道に出て、斜面をのぼっていこう。



⬅15-8 虚ろなる旋律の空間(下層)からでも、カイリたちの姿だけは確認することができる。



➡15-9 虚空を辿る道には、最短距離を進もうとすると見逃しやすい宝箱もあるので注意すること。

Event Scene Pick up



3

⬅ようやくカイリやリクとの再会を果たすソラ。最後の戦いに向け、一行はさらに先へ進む。



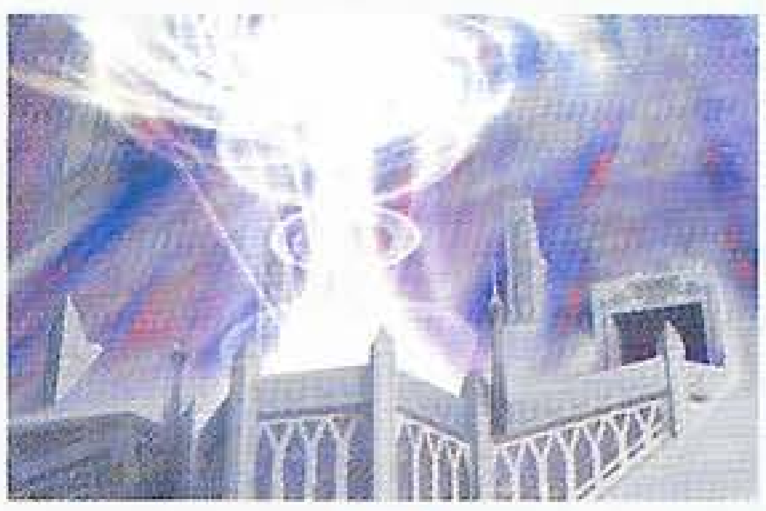
4

⬅突然仲間たちから孤立させられるソラだったが、見事に魔術を破り、ルクソードを倒した。



5

⬅激戦のすえ、ソラたちに敗れたサイクス。俺に心を——そうつぶやき、彼は最期をとげる。



6

⬅キングダムハーツを消し去る装置が爆発を起こす。そして、ソラたちは光に包まれ……。

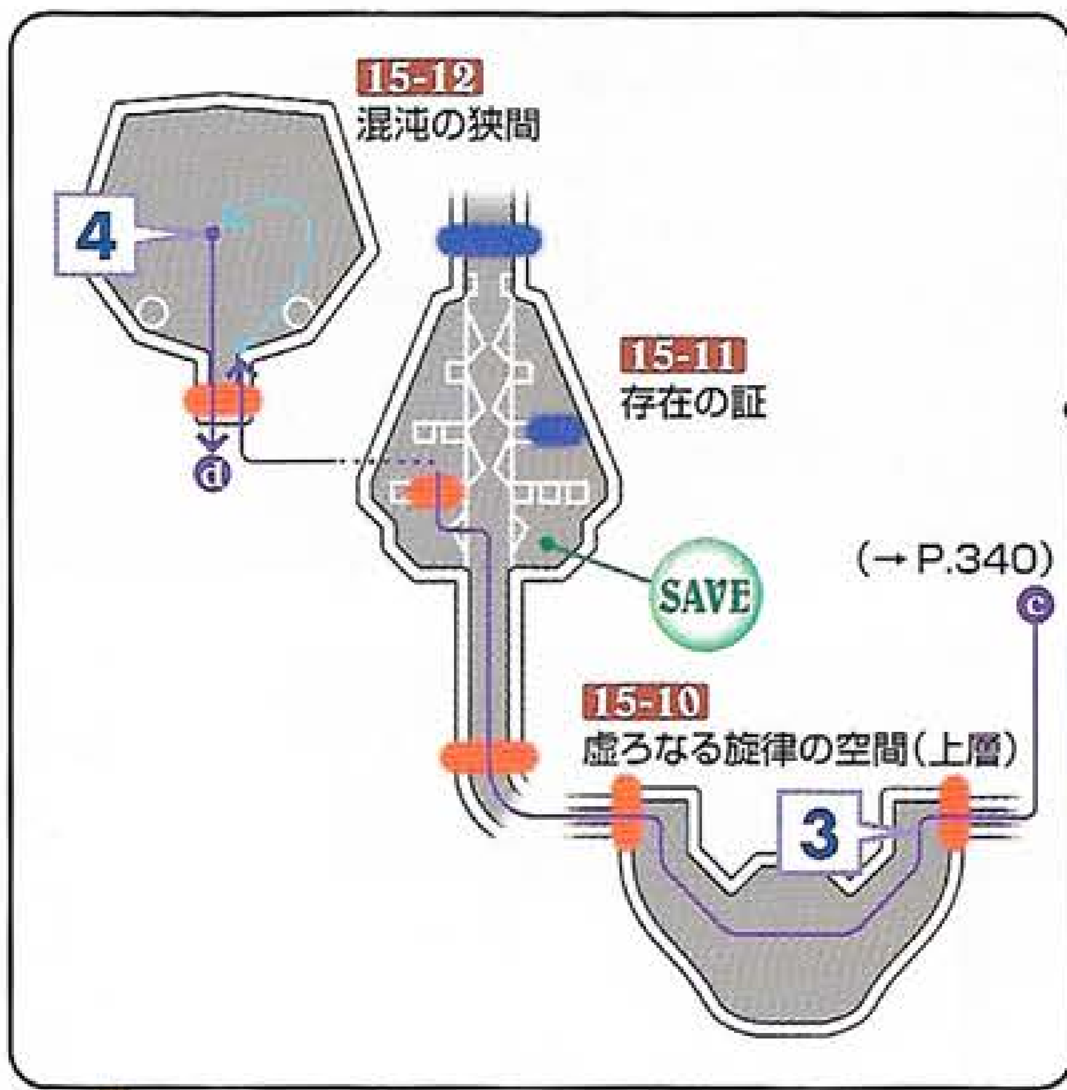


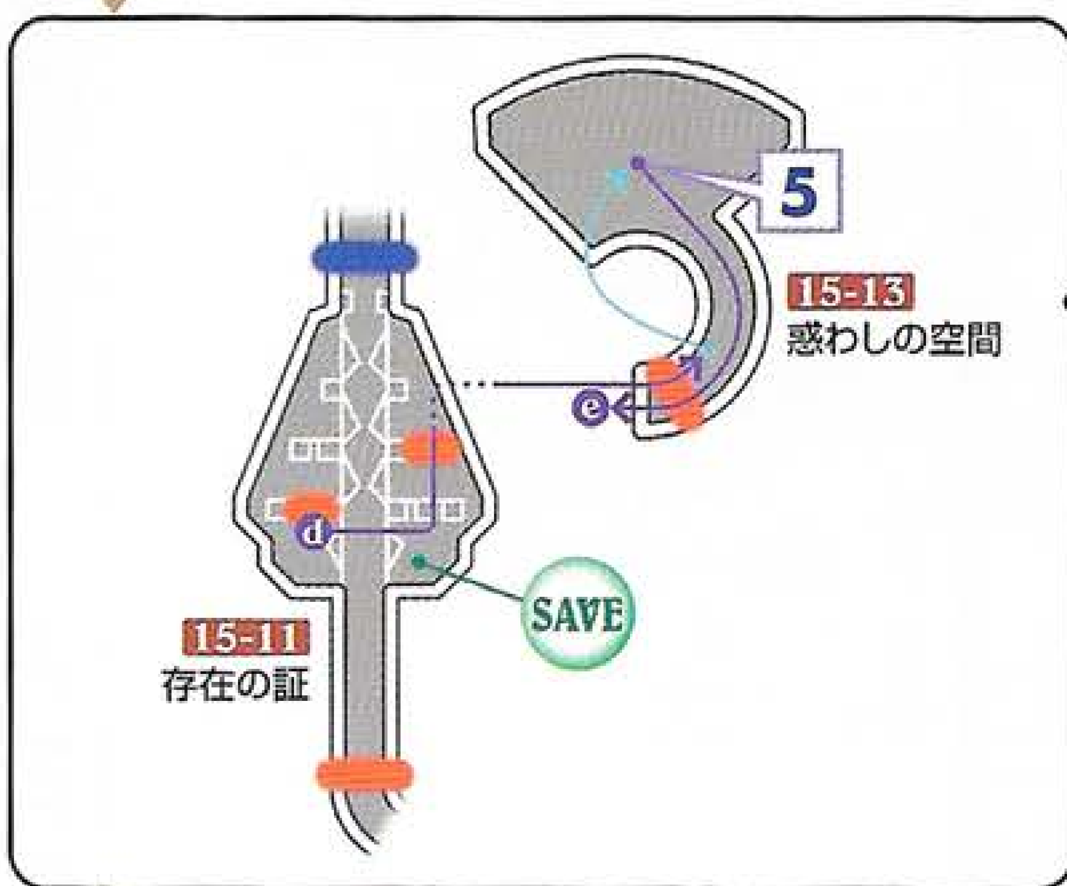
⬅一行に迫りくる無数のハートレス。そこへ駆けつけたのは、見覚えのあるふたり組だった。

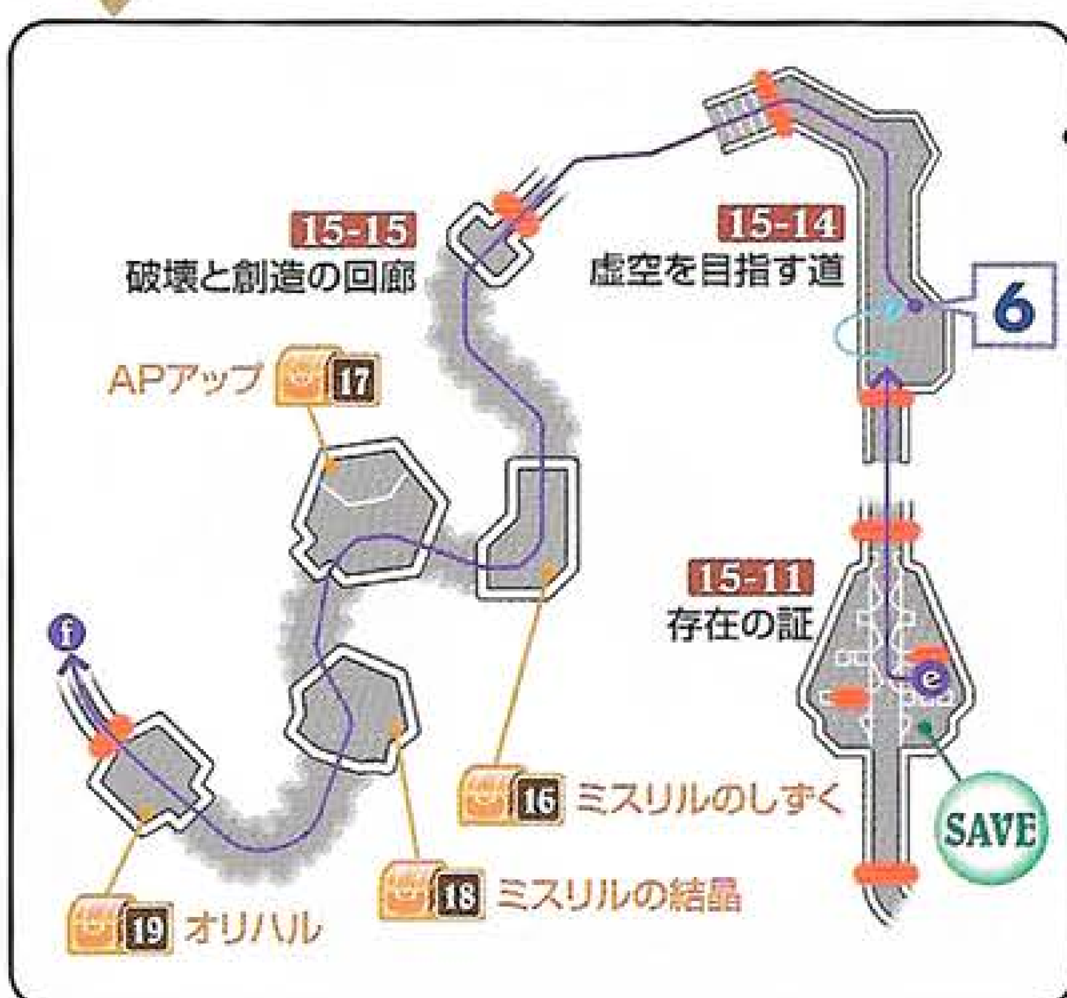


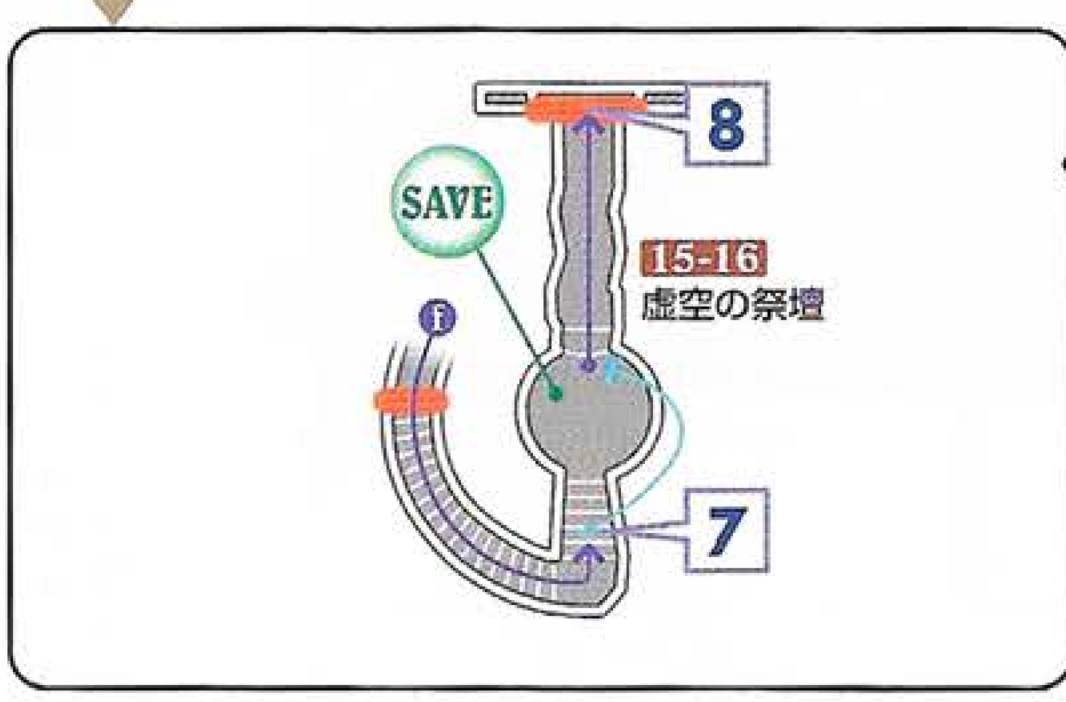
7

⬅最上階で、ソラたちはゼムナスと対峙する。すべての決着をつけるときがやってきたのだ。









3 **15-10** 虚ろなる旋律の空間(上層)

●カイリやリクとの再会を果たす

入手　過ぎ去りし思い出、存在しなかった城の地図

4 **15-12** 混沌の狭間

●ソラひとりでルクソードを倒す

バトル　ルクソード(→P.425)

BONUS

ソラ　HP+5

入手　裏アンセムレポート8

5 **15-13** 惑わしの空間

●待ち受けていたサイクスを倒す

バトル　サイクス(→P.426)

BONUS

ソラ　ドライヴゲージ+1

ドナルド　HP+4

グーフィー　アイテム装備数+1

入手　裏アンセムレポート9

6 **15-14** 虚空を目指す道

●リクがパーティーに加わる

入手　裏アンセムレポート11

7 **15-16** 虚空の祭壇

●謎の空間へ飛ばされたあと、ソラひとりでゼムナスを倒す

バトル　ゼムナス(1回目)(→P.427)

BONUS

ソラ　MP+10

入手　裏アンセムレポート13

8 **15-16** 虚空の祭壇

●新たに出現した扉を開ける

ラストバトルへ(→P.428)

4 時間ゲージがなくなる前に敵を倒せ

このバトルでは、画面の上部にソラとルクソードの時間ゲージが表示される。どちらのゲージも、時間が経過したり攻撃を受けたりすると、少しずつ減っていく仕組みだ。ルクソードを倒すには、彼のHPではなく時間ゲージをゼロにしたうえで、コンボフィニッシュ技などを当てる必要がある。ソラの時間ゲージがなくなるとゲームオーバーになってしまうので、積極的に攻撃を仕掛けて早めに勝負を決めること。



⬅**15-11** 存在の証に立っている青いプレートに近づくと、4や5のバトルの舞台へ移動できる。

6 リクがバトルに参加するようになる

ルクソードとサイクスを倒したら、**15-11** 存在の証に出現した階段から **15-14** 虚空を目指す道へ進もう。すると、これまではソラたちに同行するだけだったリクがパーティーに加わり、一緒に戦ってくれるようになるのだ。



⬅リクが修得している『ダークオーラ』や『ダークシールド』は、特定の状況で△ボタンを押すと使えるアクションアビリティだ。

7 8 最後の戦いに挑む前に

ゼムナス(1回目)とのバトルが終わると、**15-16** 虚空の祭壇に巨大な扉が出現する。扉の先ではゼムナスとの最終決戦が待っているので、万全の準備を整えてから先へ進もう。なお、ゼムナス(1回目)を倒した時点で、ジミニーメモのまだ埋まっていない項目が「?」で表示されるようになる。



⬅『冥界闘技場：運命の女神カップ』は、ゼムナス(1回目)を倒すのが開催条件のひとつ(→P.456)。



➡この扉を開けると、もう引き返すことはできない。やり残したことがないか、よく確認しておくこと。

イベント&ムービーチーム

event & movie team



各ワールドの物語が2本立てになり イベントの総数は800近くに

……前作とくらべると、『KHII』はイベントシーンがかなり多くなりましたね。

岡 『KH』では、ホロウバスティオンをクリアしたあとに「もう一度、世界をまわってみよう!」みたいな展開になりましたよね。今回も同じような構成にするのなら、「2回目に行ったときも、単にボス敵を倒して終わりじゃなくて、ちゃんとシナリオがあるほうが楽しいな」と思って、各ワールドのシナリオを2本立てにしようと提案したんです。最初の段階で、イベント制作用のツールを用意していて、ひとつあたりのイベント制作時間はかなり短くできそうだったので、2本立てにしても時間的に大丈夫だろうとタカをくくっていたんですけど、実際に作ってみたらイベント数が全部で800近くになっちゃいました(笑)。

……イベントのなかでは、アトランティカの『ミュージカル』が、毛色がちがっていて印象的でした。

岡 じつは『KH』のときから、ミュージカルの要素を入れたいという話は出ていたんですよ。ようやく今回実現できることになって、どのワールドに組みこめばいいか考えたら、やはり『リトル・マーメイド』のアトランティカが最適かなと。中途半端なものにはしたくなかったので、アースラとのバトルも含めて、全編ミュージカル仕立てにしてみました。

神藤 『ミュージカル』は、曲と歌に合わせてモーションを作るのが大変でしたね。ボタンを押すところは、成功と失敗で2種類のモーションに分岐するので、両方ともキレイにつながるように作らないといけないですし。そういう意味では、いかに曲の流れに乗れるかという部分を重視して動きを作っていました。

……グラフィックまわりで、前作から技術的に変わっているところはあるんですか?

栢野 モデリングに関しては、はじめから『KH』のモデルも利用していこうという方針だったので、それほど大きな変更はできなかったんですよ。そのかわり、前作のときの問題点を『KHII』では解決する方向で制作しました。具体的には、スケルトン(動きをつけるための骨組み)の数を減らしたり、画像のクオリティを落とさずにポリゴンの数を減らしたり、表向きにはわからない部分で工夫しています。

長谷川 テクスチャーも、技術的に新しいことをやるというより、これまでにPS2でやってきたことを一番キレイな形で落としこんだという感じでしたね。

神藤 フェイシャルモデル(キャラクターがアップになるシーンで表情のアニメーションをつけるための顔モデル)は、とにかくたくさん作りましたね。全部で100体ぐらいあるんじゃないですか?

岡 イベント用にたくさん発注しました。お願いすると「いいよ」と言ってくれるので、ついつい(笑)。

栢野 少しでもアップになる場面は、やっぱりフェイ

プランニングディレクター:イベント
岡 勝
MASARU OKA



自分だけが知っている本作の秘密

ロクサス編の6日目で、画面に「THE 6th DAY」と出て、鳥たちが窓の前をバーッと飛んでいったときに、一瞬だけロクサスがソラに変わります。2~3コマなので、注意して見てください。

3Dモデリングディレクター：キャラクター
栢野智博 TOMOHIRO KAYANO



自分だけが知っている本作の秘密
ロクサスとソラのフェイシャルモデルは、基本的にほぼ一緒なんですが、あごの細さが少しだけちがうんです。髪の毛をつけたらロクサスのほうがやや太って見えたので、細くしてあるんですよ。

シャルモーションを使いたくなっちゃうんですよ。

神藤　フェイシャルモーションを使うことで、画面がいきなり映えてきますから。どうしてもCGって人形劇っぽく見えちゃうんで、人間味が増すという意味では絶大な効果がありますね。

長谷川　フェイシャルモーションが大幅に進化すると、ハイモデル（キャラクターがアップになるシーンで使う、ポリゴン数を多めにしたモデル）からミドルモデル（処理を軽くするためにポリゴン数を少なくしたモデル）に切りかわったときに、その落差がよけいに目立ってしまうんですよ。それもあって、今回はミドルモデルのテクスチャーアニメーションをすごく増やしています。そうしないと、ミドルモデルに変わった瞬間、急に表情がない"素の顔"になってしまうので。その一環として、ダメージを受けると目をつぶったり、攻撃のときに勇ましい目つきをしていたりと、バトル中も表情が変わっているんです。

グラフィックの素晴らしい再現度にディズニー側も感激！

――今回新しく登場したワールドのなかでは、ポートロイヤルが、アニメ的な世界のなかにリアルな質感のワールドが投げこまれたようで目を引きました。

神藤　ポートロイヤルのグラフィックについては、イメージのコンセプトが『ロジャー・ラビット』なんです。実写の人間とアニメのキャラクターが同居するという"ギャップのおもしろさ"をゲーム内で表現したかったんですよ。

栢野　ポートロイヤルの原作映画である『パイレーツ・オブ・カリビアン』を何度も観たり、その記事が

アートディレクター：テクスチャー
長谷川朋広 TOMOHIRO HASEGAWA



自分だけが知っている本作の秘密
ディズニーキャッスルに、ほうきの召使いがいますよね。じつは、あんまり見えないんですけど、彼らが持っているバケツのなかには、ちゃんと水の波紋のアニメーションが入っているんですよ。

アニメーションディレクター
神藤辰也 TATSUYA KANDO



自分だけが知っている本作の秘密
ポートロイヤルで、エリザベスがウィルの顔をパンパンたたくシーンでは、たたかれるのに反応して、ウィルの顔もフェイシャルモーションでプルプル動いてます。僕らのこだわりですね。

載っている雑誌を集めたりして、研究しました。

神藤　ジャック・スパロウに関しては、見た目も動きも役者さんに似せるために、何度も話し合いをしましたね。テストで作ったものを本人に見ていただいたら、「素晴らしい！」とコメントが返ってきて、それ以降は現場で作業をしているスタッフたちのテンションがさらに上がりました。

長谷川　グラフィックの方向性が似ていることもあって、「『FFXII』に負けないぞ！」という意識はすごくありましたね。『FFXII』は、髪やヒゲの表現をすごくうまくやっているので、こちらも徹底的にやろうと意気込んでました。

岡　ポートロイヤルはカメラワークもちょっと工夫していて、実写映画みたいにカメラマンがいる雰囲気を出しています。よく見ていると、ときどきカメラが揺れるのがわかるはずですよ。

――月明かりに照らされている場所と影になっているところで、不死の海賊たちが姿を変えますけど、あの映像はどのような仕組みになっているんですか？

長谷川　じつは、生身のバージョンとガイコツのバージョンのモデルが2体重なっていて、片方は見えない状態にしてあるんです。光が当たるとガイコツのほうが、暗くなると生身のほうがフェードインしてくることで、姿が変わったように見せています。ただ、エフェクトを重ねるとうまく表示できなかったりしたので、調整が大変でしたね。

岡　いい感じになるまで、1コマ単位でチェックして調整したんですよ。苦労のかいあって、ジャック・スパロウが剣で刺されてよろめきながら変身するシーンとかは、うまく再現できたと思ってます。

ムービーディレクター
野末武志 TAKESHI NOZUE



自分だけが知っている本作の秘密
それじゃあ、トリビアの泉風に。「シークレットムービーの、鎧を着た者たちが集まっているシーンに出てくる無数の剣のなかには……ボツになったクラウドの剣が1本混ざっている」。

……今回新しいキャラクターもたくさん登場していますが、とくに苦労したのは誰でしたか？

栢野　とりあえず、黒コートのキャラクターが多かったなと（笑）。モデルの構造を大きく変えないほうがのちのちの作業効率がいいので、最初は3種類ぐらいしかモデルを用意しない予定だったんです。ところが、作っていくうちに「やっぱり全員変えようか」ということになって。背丈とか、袖の太さや長さなどを微妙に変えて、13人全員に変化をつけています。

……新しい敵として登場したノーバディは、デザインや動きがかなり独特ですよね。

長谷川　基本的には"シルエットが丸くてコミカル"というのがハートレスの特徴なので、ノーバディの場合はそれとは対照的に"えぐられたカーブとシャープなライン"にしてます。もともと、かわいらしいハートレスに対して、「ちょっと知性があるような怖さがほしい」という注文でしたから。そのほかにも、ハートレスがあざやかな色なのに対して、無彩色で金属味のある色にして差別化しています。

栢野　通常は、ある程度の動きを想定してモデルチームがスケルトンを入れて、それをそのまま使ってもらうんですけど、ノーバディの場合はモーションチームから「特殊な動かしかたをしたい」という話があったんですよ。それを実現するために、スケルトンを入れたモデルを渡したあと、モーションチームのほうで自由にスケルトンを調整してもらっています。

神藤　おかげで、動きをつけるときにはかなり冒険させてもらいました。最初に野村からダスクのデザインが上がってきて、それをもとに「存在しない者の動きってどんな感じだろう？」とアイデア出しをしたんです。いったん動きをつけてそれを逆再生してみたり、もとのデザインがわからなくなるようなアニメーションをさせてみたりと、いまの独特な動きに決定するまで、ずいぶん苦労しました。

『FFⅦ AC』で培ったノウハウで
ハイクオリティなムービーを実現

……ムービーのクオリティの高さにも驚かされましたが、『FFⅦ アドベントチルドレン（以下、FFⅦ AC）』からの技術的なフィードバックはありましたか？

野末　じつは『FFⅦ AC』のライティング（キャラクターや空間全体に光を当てること）で使ったツールは、『KH』のときに僕がやりたかったことが実現できるものだったんです。今回はそのツールを使えたので、念願がかなった感じですね。それから、キャラクターの肌の質感の表現についても、前作のときから考えていたことが実現できました。ゲーム中のキャラクターがやわらかい雰囲気なので、ムービーでもCGっぽくないやわらかさを出したかったんですよ。

……エンディングで、闇の世界の海岸でソラが手紙を読みはじめる場面では、違和感なくムービーへ切りかわっていて驚きました。

岡　あそこはうまくいきましたね。

野末　あれは僕らもすごくドキドキしてた（笑）。あそこは、今回のムービーで一番苦労したところかもしれないですね。イベントからそのままムービーにつながって、タイミングとか見た目の統一感とかは大丈夫かなと心配していたんです。リアルタイム（実際のゲーム中）のグラフィックが、『KHFM』のシークレットムービーに出ていた闇の世界の海岸にすごく近いものになっていたので、それを参考にムービーのほうも調整して、違和感がないようにしました。

……そのあとには恒例のシークレットムービーが入っていますが、制作にあたって野村さんからどんな指示があったんですか？

野末　こういう人がいて、こういうことをして……という程度で、詳細は僕も知らないんです。まあ、何もわからないまま作るのは前回で慣れましたけど（笑）。

長谷川　「鎧の素材はどんな感じですか」って野村に聞きに行ったら、「鉄というよりはクリスタルのようなイメージだ」と言われました。それと、「顔は意図的に見せたくない」という話でしたね。前作のシークレットムービーで出てきた目隠しやフードと同じで、顔を隠すための鎧なんだと思います。

岡　もし次回作があったら、あのムービーに合わせてイベントを作らないといけないんですよね。『KHⅡ』は、『KH』のシークレットムービーの内容をどう組みこむかというところで苦労しましたけど、今回のムービーは……全然わからないですよね、状況が（笑）。

……やはり続編に挑戦したいという思いは、みなさんのなかにあるのでしょうか？

長谷川　1回充電したいかな（笑）。『KHⅡ』って、自分たちがやりたいことをやりきった、という印象がすごく強くて。やりたいと思っていたことを、カットすることなくほとんど詰めこめたので、かなり満足しているんですよ。しばらく時間をおいたら、やりたいことがまた出てくると思いますけど。

神藤　僕も、ディズニーという、ある意味で優等生的な世界観が2回つづいたので、今度は悪っぽいものをやってみたいかな。おっさんしか出ないゲームとか（笑）。

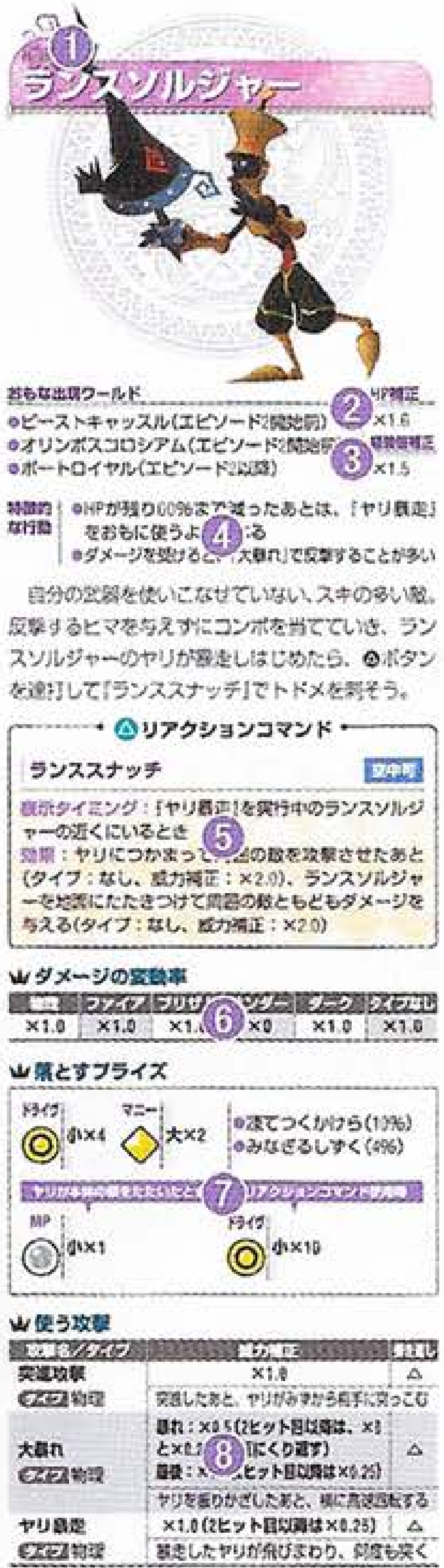


今回は自分たちがやりたいことを
やりきった感じが強いです

エネミー
ENEMY

エネミーの章の見かた

冒険を進めるなかで、ソラたちはさまざまな敵と戦う。ここでは、以降のページで紹介する敵のデータや攻略法の見かたと、いくつかの基本的な情報を説明するので、一度は目を通しておいてほしい。



【ノーマル敵(ハートレス、ノーバディ)はジミニーメモでの並び順に、ノーマル敵(その他)とボス敵はシナリオ攻略(→P.172～343)で出会う順に掲載】

❶ **分類**……その敵がハートレス、ノーバディ、その他、のどれに分類されるか。

❷ **HP補正**……HPの最大値を決める補正倍率。バトルレベルに応じた基礎HP(→P.437)に、この倍率をかけたもの(小数点以下切り上げ)が、実際のHPとなる。

❸ **経験値補正**……倒したときにソラたちが得る経験値を決める補正倍率。バトルレベルに応じた基礎経験値(→P.437)に、この倍率をかけたもの(小数点以下切り上げ)が、実際の経験値となる。

❹ **特徴的な行動**……特定の条件を満たしたときに行なう、通常とは異なる行動パターン。

❺ **リアクションコマンド**……表示されるリアクションコマンドの名前、表示タイミング、使ったときの効果。複数のリアクションコマンドが連続して表示される場合は、表示順に並べている。空中でも使用できる場合は、名前の横に 空中可 と記載。なお、攻撃のタイプがとくに記されていない場合は、物理タイプの攻撃であることを示す。また、その攻撃でボス敵にトドメを刺せる場合は、「トドメ可」と記している。

❻ **ダメージの変動率**……攻撃のタイプごとの、その敵が受けるダメージ量の補正倍率。「×0」の場合は、そのタイプの攻撃を無効化することを示す。

❼ **落とすプライズ**……倒したときなどに落とすプライズ。倒す以外の条件で落とすものは、その条件をすぐ上に記載している。HP、MP、ドライヴの各プライズ、およびマニーについては、プライズのサイズと基本個数を併記。プライズボックスについては、その中身と、落とす基本確率を併記している。

❽ **使う攻撃**……使ってくる攻撃のデータ。
- 攻撃名／タイプ…攻撃の名前とタイプ
- 威力補正…攻撃のダメージ量に関わる倍率。バトルレベルに応じた基礎攻撃力(→P.437)と相手の防御力から算出された数値に、この倍率と、相手の耐性などによる修正を加えたものが、与えるダメージ量となる。ダメージ量が特殊な法則で決まる攻撃と、HPを回復させる攻撃の場合は、ダメージ量や回復量を記載。特殊な表記の意味はP.41を参照
- 弾き返し…弾き返しの可否。「○」「△」は弾き返し可能で、「×」は弾き返し不能であることを示す。「○」と「△」のちがいは、下記を参照のこと

「ノーマル敵」と「ボス敵」について

本書では下記の基準で、それぞれの敵を「ノーマル敵」と「ボス敵」にわけている。

ノーマル敵	●同じ場所で何度でも戦える敵 ●ジミニーメモに「たおした数」が表示されるハートレスとノーバディ
ボス敵	●倒したら二度とその場に現れない敵(ミニゲーム『冥界闘技場＆裏闘技大会』はのぞく) ●ジミニーメモに「たおした数」が表示されないハートレスとノーバディ ●「ボス敵にトドメを刺せる攻撃」でしか倒せない敵(一部の例外はのぞく)

ボス敵のHPなどの表記について

ボス敵は、出現する場所とバトルレベルが決まっているため、出現する場所はマップ名を、HPと経験値は補正倍率ではなく実際の値を掲載。項目名も、それぞれ「出現場所」「HP」「経験値」と表記している。

弾き返しの「○」と「△」のちがいについて

弾き返しの「○」と「△」は、どちらも弾き返し可能であることを示すが、それぞれ以下の点が異なる。

● **弾き返しが「○」の場合**

弾き返すと、弾などを飛ばす攻撃なら跳ね返って敵に当たるようになり、それ以外の攻撃なら敵がよろめく。ソラの反応は、基本的には、弾き返した手段が武器による攻撃ならよろめき、『リフレクトガード』なら防御姿勢をとり、それ以外なら無反応。

● **弾き返しが「△」の場合**

弾き返すと、弾などを飛ばす攻撃ならそのまま飛んでいくか消滅し、それ以外の攻撃なら敵は無反応。ソラの反応は、弾き返した手段が武器による攻撃か『リフレクトガード』なら防御姿勢をとり、それ以外なら無反応。

COLUMN コラム 敵の分類

本作には、およそ120種類もの敵が登場し、その多くは、外見などの特徴に応じて「ハートレス」か「ノーバディ」に分類される。この分類は、特定のフォームのレベルアップに関わってくるので覚えておこう(→P.54、60)。なお、倒したハートレスとノーバディは、その姿と解説をジミニーメモで見られる。



←現れるときや、倒されて消えるときの演出も、ハートレスとノーバディでは異なる。

ハートレス(Heartless)

『キングダム ハーツ』シリーズを通して登場する敵。ほとんどのワールドに現れるが、どの種類が現れるかはワールドごとに傾向がある。ハートレスの大半は、エンブレムと呼ばれるしるしが身体のどこかに刻まれている(→P.37)。



ノーバディ(Nobody)

ハートレスとは別種の存在で、おもにXIII機関が暗躍する地域に姿を現す。白っぽく柔軟な身体に、ノーバディ固有のしるしが刻まれているのが特徴。なお、XIII機関のメンバーもノーバディだが、彼らの姿は人間と変わらない。



その他(Others)

おもに、ディズニー作品の悪役たちや『ファイナルファンタジー』シリーズに登場するキャラクターが該当。そのキャラクターと関連の深いワールドで、冒険の節目に戦うことが多い。



COLUMN コラム 敵の現れかた

敵は、最初からマップ上に姿を見せているわけではない。基本的には、こちらがマップ内の特定の場所へ行くか、特定のイベントが起こると姿を現し、バトルに突入するのだ。なお、どちらの状況で姿を現したかによって、右記のちがいがある。

マップ内の特定の場所へ行ったときに現れる敵は、時期が同じであれば組み合わせも同じ。ただし、エピソード2以降の一部のマップでは、敵の組み合わせが「ハートレス数体」と「ノーバディ数体」の2種類あり、どちらが現れるかはそのマップに入った時点でランダムに決まる。たとえば、一方の集団を全滅させたあと、敵が再出現する条件を満たす前にふたたびそのマップを訪れたときに、もう一方の集団が現れる可能性があるわけだ。

敵の現れかたによるちがい

	現れる敵の組み合わせ	バトル中の逃走	倒した敵の再出現
特定の場所へ行ったときに現れた場合	冒険がある程度進むごとに変化	可能	条件つきで再出現する(※1)
イベントで現れた場合	つねに固定	一部をのぞいて不可能	一部をのぞいて再出現しない





↑↗たとえば、ビーストキャッスルのエピソード2以降の 4-2 エントランスホールでは、「ハンマーボディやモーニングスターなど(左写真)」か「ダスクやドラグーン(右写真)」のどちらかが現れる。

※1……通常は、3マップ先まで移動するか、そのワールドを出るか、セーブ後にロードすると再出現

Heartless シャドウ



おもな出現ワールド	HP補正
●全ワールド	×0.5
	経験値補正
	×0.2

特徴的な行動 ●正面から近づかれると、影の状態になって移動し、側面や背後にまわりこんでから反撃する

影の状態になって移動しているあいだは、こちらの攻撃が当たらない。ただし、もとの姿にもどるときのシャドウはスキだらけになるので、そのタイミングを狙って『たたかう』などで攻撃していこう。



⬅むやみに『たたかう』のコンボを仕掛けると、背後から攻撃されることも。



➡シャドウの集団に囲まれたら、ファイア系の魔法で攻撃するのも効果的。

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0

落とすプライズ

HP	マニー	
小×1	小×1	●うごめくかけら(4%)

使う攻撃

攻撃名/タイプ	威力補正	弾き返し
左引っかき	×0.65	○
タイプ 物理	左手で引っかく	
右引っかき	×0.65	○
タイプ 物理	右手で引っかく	
跳び引っかき	×0.65	○
タイプ 物理	跳びかかって引っかく	

Heartless ソルジャー



おもな出現ワールド	HP補正
●全ワールド(存在しなかった世界をのぞく)	×1.0
	経験値補正
	×1.0

特徴的な行動 ●ダメージを受けると『あびせ蹴り』などで反撃する

間合いに関係なく積極的に攻めてくる。『たたかう』のコンボを当てていくほか、『あびせ蹴り』を誘ってリアクションコマンドを使うのも有効だ。



⬅『サイクロン』が当たると、ソルジャーは吹き飛ぶ。そのスキにすかさずコンボをキメていこう。

△リアクションコマンド

サイクロン

表示タイミング：『あびせ蹴り』を使おうとしているソルジャーの近くにいるとき
効果：いったん跳びのいて『あびせ蹴り』を避けたあと、ジャンプしつつ攻撃する(威力補正：×4.0)

※上記のリアクションコマンドは、プライド・ランドでは使えない

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0

落とすプライズ

HP	マニー	
小×2	中×2	●うごめくかけら(8%) ●うるおいのかけら(4%)

使う攻撃

攻撃名/タイプ	威力補正	弾き返し
引っかき攻撃	×1.0	○
タイプ 物理	右手で引っかく	
2段引っかき	引っかき：×1.0　突き：×0.5	○
タイプ 物理	右手で引っかいたあとに左手で突く	
回転蹴り	×1.5	△
タイプ 物理	ジャンプして降下しつつ回転蹴りをくり出す	
あびせ蹴り	×1.5	△
タイプ 物理	光ってから跳んで脚を振りまわす	

Heartless

ラージボディ



おもな出現ワールド	HP補正
●ビーストキャッスル ●オリンポスコロシアム(エピソード2開始前)	×2.5
	経験値補正
	×2.5

特徴的な行動 ●HPが残り40%まで減ったあとは身体が光りはじめ、『ボディアタック』のみを使うようになる

前方から受けた大半の技を弾き返すイヤな敵。魔法を使うか、背後から攻めるか、跳び越える瞬間に真上から攻撃を当てていこう。ラージボディの身体が光りはじめたら『ボディアタック』で突っこんでくるので、リアクションコマンドで対処すること。

△リアクションコマンド

フルスイング

表示タイミング：吹き飛ばされているラージボディの近くにいるとき
効果：キーブレードを大きく横に振りまわす(威力補正：×4.0)

ガード⇒ラッシュバック⇒フルスイング

表示タイミング：ラージボディが『ボディアタック』で突っこんできたとき
効果：『ガード』で攻撃を弾き返し、『ラッシュバック』でラージボディを突き放したあと(最大6ヒット、威力補正：×0.5、最後は×1.0)、『フルスイング』で吹き飛ばす(威力補正：×4.0)

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0

落とすプライズ

HP		ドライヴ		
	大×4		大×2	●力のかけら(12%) ●ハイポーション(10%) ●満たされるかけら(4%)

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
なぎ払い攻撃	1段目：×1.5　2段目：×0.5	○
タイプ 物理	両腕を交互に振りまわす	
突進	×2.0	○
タイプ 物理	腹をたたいたあと体当たりする	
ジャンピング衝撃波	×1.5	×
タイプ なし	ジャンプして地面に衝撃波を起こす	
ボディアタック	×2.0 (2ヒット目以降は×0.25)	○
タイプ 物理	腹で地上をすべりながら突っこむ	

Heartless

シルバーロック



おもな出現ワールド	HP補正
●アグラバー ●プライド・ランド(エピソード2開始前)	×0.5
	経験値補正
	×0.5

特徴的な行動
●相手が遠くにいるときは相手の近くに、相手に近づかれたときは離れた位置に瞬間移動して、光の球の状態になることが多い
●光の球の状態になっているあいだに空中から相手に近づかれた場合は『テレポ攻撃』を使う
●光の球の状態になってから5秒が過ぎると、その場で『爆発』を使ってもとの姿にもどる

瞬間移動をくり返しては光の球の状態になる。この状態のときにジャンプで近づくと、『テレポ攻撃』を受けてしまうので注意。地上から近づいてリアクションコマンド『シフトショット』を使い、まわりの敵も爆発に巻きこんでしまおう。

△リアクションコマンド

シフトショット

表示タイミング：光の球の状態になったシルバーロックの近くにいるとき
効果：キーブレードを振ると同時に、光の球の状態になったシルバーロックを投げ飛ばして爆発させる(タイプ：なし、最大5ヒット、威力補正：×0.25、最後は×5.0)。爆発は、周囲にいる敵も巻きこむ

※上記のリアクションコマンドは、プライド・ランドでは使えない

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0.5	×0.5	×0	×0.5	×1.0

落とすプライズ

MP		マニー		
	大×1		小×2	●力のしずく(6%) ●うるおいのしずく(3%)

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
ロケットアタック	×1.0	○
タイプ 物理	空中から急降下しつつ体当たりする	
衝撃波	×1.0	×
タイプ なし	空中から突進し、衝撃波で相手を吹き飛ばす	
テレポ攻撃	×0.25	×
タイプ なし	相手の近くに瞬間移動して爆発を起こす	
爆発	×0.25	×
タイプ なし	その場で自分を中心に爆発を起こす	

Heartless
エメラルドブルース



おもな出現ワールド	HP補正
●ザ・ランド・オブ・ドラゴン(エピソード2以降) ●アグラバー(エピソード2以降) ●ハロウィンタウン(エピソード2開始前)	×1.0 **経験値補正** ×1.5

特徴的な行動
- ●通常は『エアロ』のみを使う
- ●ダメージを受けると『ハイスピードエアロ』で反撃する
- ●HPが残り40%まで減ったあとは、『エアロ』と『ハイスピードエアロ』のかわりに『トルネド』を使うようになる

せまい場所で戦うと、『エアロ』や『ハイスピードエアロ』で攻撃されたときに連続してダメージを受けやすい。なるべく広い場所におびき出し、『たたかう』のコンボで攻めていこう。こちらの攻撃が途切れると、『ハイスピードエアロ』や『トルネド』で反撃されてしまうので、ひとたびコンボを当てはじめたら、敵のHPをゼロにするまで攻撃しつづけたい。



⇐『トルネド』は、遠くにいる相手でも引き寄せてダメージを与える強力な攻撃。使われる前に倒してしまおう。

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×1.0	×0	×0.5	×0.5	×1.0

落とすプライズ

ドライヴ	マニー	
小×4	大×2	●とどろくしずく(10%) ●みなぎる魔石(4%)

使う攻撃

攻撃名/タイプ	威力補正	弾き返し
エアロ	×0.25	△
タイプ 物理	自分のまわりに真空の刃を発生させる	
ハイスピードエアロ	1ヒット目:×1.0 2ヒット目:×0.5 3ヒット目以降:×0.25	△
タイプ 物理	真空の刃をまとって体当たりを仕掛ける	
トルネド	×0.25	×
タイプ なし	巨大な竜巻を発生させて相手を引き寄せる	

Heartless
クリムゾンジャズ



おもな出現ワールド	HP補正
●ホロウバスティオン(エピソード2以降) ●ビーストキャッスル(エピソード2以降) ●アグラバー(エピソード2以降)	×1.6 **経験値補正** ×2.5

特徴的な行動
- ●相手が近くにいると『蹴り』と『衝撃波』を、遠くにいると『機雷』を使うことが多い
- ●HPが残り40%まで減ったあとは、『大型機雷』のみを使うようになる

避けにくい攻撃を多用してくる、やっかいな敵。出現したら早めに『たたかう』でのコンボで攻撃しよう。安全にいくなら、あらかじめマグネ系の魔法で動きを封じておくといい。HPが減ると使ってくる『大型機雷』は、下の写真のように行動すれば、爆発に巻きこまれずにすむ。なお、機雷はクリムゾンジャズを倒したあともその場に残るので注意。



⇐3つの機雷が集まりはじめる直前に真上にジャンプしておくと、ソラの頭上で爆発が起こる。

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0	×1.0	×0.5	×0.5	×1.0

落とすプライズ

MP	ドライヴ	
大×2	大×4	●燃え上がる結晶(12%) ●メガエーテル(5%) ●満たされるしずく(4%)

使う攻撃

攻撃名/タイプ	威力補正	弾き返し
蹴り	×1.0	○
タイプ 物理	頭を軸に身体を前後に揺らして蹴る	
衝撃波	×1.5	×
タイプ なし	気をためたあとに衝撃波を発する	
機雷	×0.5	×
タイプ ファイア	相手のまわりに小型の機雷をいくつも出現させる	
大型機雷	×2.0	×
タイプ ファイア	大型の機雷を3個出現させて相手にぶつける	

Heartless
エアパイレーツ



おもな出現ワールド	HP補正
●ザ・ランド・オブ・ドラゴン(エピソード2以降) ●ポートロイヤル(エピソード2開始前)	×1.0
	経験値補正
	×1.0

特徴的な行動
- ●相手が遠くにいるときは、近づいてからまわりを1周したあとに静止し、『アッパーカット』や『チャージパンチ』を使うことが多い
- ●ダメージを受けると、相手が近くにいるときは『キック』で、遠くにいるときは『突進蹴り』で反撃することが多い

空中を飛びまわりつつ、地上にいる相手に向かってときどき攻撃を仕掛けてくる。エアパイレーツがいったん空中で静止したのが見えたら、すぐジャンプして攻撃を避けたあと、空中コンボでダメージを与えていこう。なお、リアクションコマンドは無理に狙う必要はない。

△リアクションコマンド

エアツイスター 空中可

表示タイミング：エアパイレーツが『突進蹴り』を実行しているとき
効果：エアパイレーツの脚をつかむ。そのあと△ボタンを押すたびに敵を振りまわして周囲の敵を攻撃(威力補正：×1.0)、5回連続で使うと、最後にエアパイレーツを放り投げたのち(威力補正：×2.0)、キーブレードを振り下ろす(威力補正：×2.0)

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0

落とすプライズ

HP	マニー	
小×2	中×2	●うごめく結晶(8%) ●うるおいの結晶(4%)

使う攻撃

攻撃名/タイプ	威力補正	弾き返し
アッパーカット	×1.0	△
タイプ 物理	拳を光らせて降下したあとアッパーを放つ	
チャージパンチ	×1.5	○
タイプ 物理	拳を光らせて腕をまわしたあと下へ攻撃	
キック	×1.5	△
タイプ 物理	空中から両脚で蹴る	
突進蹴り	×1.5	△
タイプ 物理	脚を光らせて突進しながら蹴る	

Heartless
トリックゴースト



おもな出現ワールド	HP補正
●オリンポスコロシアム(エピソード2開始前) ●ハロウィンタウン(エピソード2以降)	×1.6
	経験値補正
	×1.5

特徴的な行動
- ●飛行形態と地上形態があり、ときどき身体を上下にひっくり返して、ふたつの形態を入れかえる
- ●飛行形態のときは、ふだんは相手から離れつつ『ショット』を使う。ダメージを受けると、『ロウソク攻撃』で反撃する
- ●地上形態のときは、はじめに『3連ショット』を使い、そのあとは相手に近づきながら『ムチ攻撃』を使う。ダメージを受けると、『3連ショット』で反撃する

飛んでいるときと地上にいるときで、使ってくる攻撃がちがう。飛んでいるときは『ショット』を多用するので、下の写真の方法で攻撃しよう。一方、地上にいるときは、『3連ショット』をジャンプで避けながらコンボで攻撃するといい。



⬅『ショット』の弾を弾き返したら、敵の反撃をリフレク系の魔法で防いだあとにコンボで攻撃しよう。

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0

落とすプライズ

マニー	ドライヴ	
大×2	小×4	●透きとおるかけら(10%) ●みなぎるしずく(4%)

使う攻撃

攻撃名/タイプ	威力補正	弾き返し
ショット	×1.5	○
タイプ ダーク	口から闇の弾を飛ばす	
ロウソク攻撃	×1.5	○
タイプ ファイア	火のついたロウソクでなぐりかかる	
3連ショット	×1.5	△
タイプ ダーク	口から紫の弾を一度に3発飛ばす	
ムチ攻撃	1段目：×0.65　2段目：×0.25	○
タイプ 物理	頭のヒモをムチのように振って相手をたたく	

Heartless

マッドドッグ



おもな出現ワールド	HP補正
●オリンポスコロシアム(エピソード2開始前) ●ポートロイヤル(エピソード2以降)	×0.7
	経験値補正
	×0.5

特徴的な行動
- ●ソラとの距離を一定に保つように動き、近づかれたら『吠え声』を使う
- ●ダメージを受けると、相手が近くにいるときは『連続吠え』で、遠くにいるときは『飛びかかり』で反撃する
- ●『連続吠え』のあとはしばらくたつか再度ダメージを受けるまで、ぐったりして動かなくなる

こちらから近づいたり攻撃を仕掛けたりしないかぎり、一定の距離を保ったまま攻撃してこない。コンボで一気にダメージを与えれば簡単に倒せるが、より安全に戦いたければ、『たたかう』で攻撃したあと間合いを離して『連続吠え』を避け、敵がぐったりしているスキを攻撃しよう。



⇐横に転がることもあるが、基本的にはこの間合いを保って何もしてこない。

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0

落とすプライズ

HP		マニー		
	大×1		小×2	●透きとおるかけら(6%) ●うるおいのかけら(3%)

使う攻撃

攻撃名/タイプ	威力補正	弾き返し
吠え声	×1.5	×
タイプ なし	相手に向かって吠えて衝撃波を発する	
連続吠え	×1.5	×
タイプ なし	衝撃波を発する吠え声を4回あげる	
飛びかかり	×1.0	○
タイプ 物理	飛びかかってかみつくのを2回くり返す	

Heartless

フックバット



おもな出現ワールド	HP補正
●ビーストキャッスル(エピソード2開始前) ●オリンポスコロシアム(エピソード1) ●アグラバー(エピソード2以降)	×0.7
	経験値補正
	×0.5

特徴的な行動
- ●ダメージを受けると『超音波攻撃』で反撃する

ふだんは空中を飛びまわり、ときどき高度を下げて『フックサマー』を使う。HPが低いので、近づいて空中コンボを当てていくだけでラクに倒せる。



⇐ほかの敵と一緒に出現したら、わざと倒さずにおいて、リアクションコマンドでまわりにいる敵を攻撃するのも手だ。

△リアクションコマンド

バットバレット

表示タイミング:高度を下げたフックバットが『フックサマー』か『超音波攻撃』を使う直前
効果:キーブレードの先端にフックバットを引っかけ、そのままキーブレードを振りまわして周囲にいる敵を攻撃する(威力補正:×1.0、最後は×3.0)

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0

落とすプライズ

MP		マニー		
	大×1		小×2	●凍てつくかけら(6%) ●うるおいのかけら(3%)

使う攻撃

攻撃名/タイプ	威力補正	弾き返し
フックサマー	×1.0	○
タイプ 物理	宙返りしながらフックの部分で攻撃する	
超音波攻撃	×0.5(2ヒット目以降は、×0と×0.25を交互にくり返す)	×
タイプ なし	相手の近くに降下して超音波を発する	

ブックマスター

Heartless



おもな出現ワールド	HP補正
●ホロウバスティオン(エピソード2以降) ●スペース・パラノイド(エピソード2以降)	×1.0
	経験値補正
	×1.5

特徴的な行動

- ●『ファイア』→『ブリザド』→『サンダー』の順に攻撃を使うことをくり返す（最初に使う攻撃は『ファイア』か『ブリザド』のどちらか）
- ●ダメージを受けると、『ブックストライク』か『ブックストライク2』で反撃することが多い

3種類の魔法を順番に使ってくる。こちらの魔法のほとんどが効かないので、遠距離で戦うのは不利。ジャンプなどで魔法の弾を避けつつ近づき、つぎの魔法を使われる前にコンボで倒そう。



⇐マグネ系の魔法を使って、敵の動きをあらかじめ封じておくと、比較的ラクに倒すことができる。

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0	×0	×0	×0	×1.0

落とすプライズ

ドライヴ	マニー	
小×4	大×2	●透きとおる魔石(10%) ●みなぎる結晶(4%) ●アカシックレコード(1%)

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
ファイア タイプ ファイア	×1.5	△
	炎の弾を1発→2発連続→3発連続の順に前方へ飛ばす	
ブリザド タイプ ブリザド	×1.5	△
	氷の弾を1発→2発同時→3発同時の順に前方へ飛ばす	
サンダー タイプ サンダー	×1.5	△
	相手の頭上に出現させた8個の雷の弾を順に下へ落とす	
ブックストライク タイプ 物理	×0.5	△
	本で2回なぐりつけて吹き飛ばす	
ブックストライク2 タイプ 物理	×0.25	△
	本で4回なぐりつけてひるませる	

ミニッツボム

Heartless



おもな出現ワールド	HP補正
●オリンポスコロシアム(エピソード2以降) ●ディズニーキャッスル(エピソード1) ●タイムレス・リバー	×0.7
	経験値補正
	×0.5

特徴的な行動

- ●『弾丸頭突き』を弾き返されると、カラに閉じこもって、倒されるまで動かなくなる
- ●ソラに攻撃されると『自爆』を使って消滅する

ソラからの攻撃を受けると、『自爆』を使い、頭上に爆発までのカウントが表示される。カウントは9からはじまって減っていき、1になると爆発して周囲にダメージを与えるので注意。この敵を倒すときは、『たたかう』などで1～2回攻撃したあと、リアクションコマンドを使うのがオススメ。これなら、ソラは爆風を避けられるうえ、周囲の敵だけを爆発に巻きこめる。なお、ミニッツボムの動きはすばやいため、走って爆発から逃げようとするのは危険だ。

△リアクションコマンド

ドッジロール

表示タイミング：『自爆』を実行中のミニッツボムの近くにいて、カウントが3～2のとき
効果：ミニッツボムをキーブレードでたたいて爆発させると同時に、前転して爆風を避ける。爆風は、ほかの敵にも当たる(タイプ：ファイア、威力補正：×3.0)

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0.5	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0

落とすプライズ

MP	マニー	
大×1	小×2	●燃え上がるかけら(6%) ●うるおいのかけら(3%)

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
弾丸頭突き タイプ 物理	×0.5 (2ヒット目以降は×0.25)	○
	頭を前にして弾丸のように突進する	
自爆(※1) タイプ ファイア	×3.0	×
	導火線に点火し、9カウント後に爆発する	

※1……自爆した場合は倒したことにならず、経験値も得られない

Heartless
ハンマーボディ



おもな出現ワールド	HP補正
●ビーストキャッスル(エピソード2以降) ●タイムレス・リバー ●ポートロイヤル(エピソード2開始前)	×1.6 **経験値補正** ×1.5

特徴的な行動
- ●相手がとても近くにいるときは『ハンマー』を使うことが多い
- ●ダメージを受けると『衝撃波』で反撃することが多い
- ●HPが残り約40%まで減ったあとは、反撃以外では『回転突進』のみを使うようになる

この敵が地面をたたいて発生させる衝撃波は届く範囲が広く、かなりやっかい。動きをよく見て、ジャンプでかわそう。ハンマーボディのHPが残り少なくなってから使いはじめる『回転突進』は、突進してくる向きに対して真横に走ればかわしやすい。できることなら、コンボでひたすら攻撃して、ハンマーボディの行動を許さずに倒すのがベストだ。



⬅ジャンプして空中コンボで攻めれば、まわりにいるほかのハンマーボディが発生させる衝撃波にも当たりにくい。

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0

落とすプライズ

ドライヴ	マニー	
小×4	大×2	●燃え上がるかけら(10%) ●みなぎるしずく(4%)

使う攻撃

攻撃名/タイプ	威力補正	弾き返し
衝撃波	×1.5	×
タイプ なし	地面をたたいて衝撃波を発生させる	
ハンマー	×1.0	○
タイプ 物理	かなづち状の胸でなぐりつける	
回転突進	×1.0(2ヒット目以降は×0.5)	○
タイプ 物理	身体を縦に回転させながら突進する	

Heartless
バルクベンダー

おもな出現ワールド	HP補正
(右ページ参照)	×10.0 **経験値補正** ×5.0

特徴的な行動
- ●出現するとすぐに、同じマップ内の仕掛けのなかに隠れる
- ●いっさい攻撃を行なわない
- ●HPの残りの量に応じて移動方法を切りかえる。そのときは同時に、真上に大きくジャンプする
- ●残りHPが1になると消滅する

バルクベンダーは、ミニゲーム『冥界闘技場&裏闘技大会』をのぞけば、右の表の5ヵ所に出現する。ただし、この敵の出現には右下のような法則性があり、訪れてもかならず現れるとはかぎらない。

バルクベンダーが出現すると、画面左上に「おかしな敵がいるぞ!」というインフォメーションが表示される。バルクベンダーは出現と同時に、マップ内にある仕掛けのなかに隠れてしまうので、仕掛けを壊して(またはリアクションコマンドで動かして)見つけ出そう。ちなみにこのときは、仕掛けをひとつ壊すとマップ内のすべての仕掛けが壊れ、同時にほかの敵も出現する。

バルクベンダーにはリアクションコマンド以外の攻撃が通用しない。ただし、この敵はHPが自動的に減っていき、残りHPが1になると消滅する。その前にリアクションコマンドを使って倒せば、大量のプライズを落とすのだ。バルクベンダーに対して使えるリアクションコマンドは4つあり、それぞれ使ったときに出てくるプライズが異なる。バルクベンダーの残りHPが少なくなるほど、落とすプライズの量が増えたり、プライズボックスの中身が貴重なものになったりすることを覚えておこう。

△リアクションコマンド

ガチャ、レアリティ、リミテッド、プレミアム

表示タイミング: 地上にいるバルクベンダーの正面に近づいたとき。どのリアクションコマンドが表示されるかは、バルクベンダーの残りHPに応じて下の表のように変化する

リアクションコマンドの詳細

バルクベンダーの残りHP	バルクベンダーの移動方法	表示されるリアクションコマンド
75%以上	その場から動かない	ガチャ
50%以上 75%未満	小さく横に飛び跳ねてゆっくり移動	レアリティ
25%以上 50%未満	小さく前へ飛び跳ねてすばやく移動	リミテッド
25%未満	大きく前へ飛び跳ねてとてもすばやく移動	プレミアム



バルクベンダーの出現場所と出現数

ワールド名	マップ名	出現数
ザ・ランド・オブ・ドラゴン	3-3 関所	1体
ビーストキャッスル	4-5 西のホール	1体
オリンポスコロシアム	5-2 亡者の洞窟：入口	2体
アグラバー	9-4 バザール	2体(※1)
ハロウィンタウン	10-6 クリスマス通り	2体

※いずれの場所でも、エピソード2以降でないと出現しない
※1……2体のうち1体は、仕掛けから出てきたあとすぐに消滅するため、倒せるのは1体だけ

バルクベンダーの出現に関する法則

- 初期状態では、上記の5ヵ所のうち、最初に訪れたマップには現れない(※2)。2番目以降に訪れたマップには、ランダムで現れることがある(※2)
- プレイデータをロードしたあとに一度でも訪れたことのあるマップには、現れなくなる。ただし、プレイデータをロードするか5ヵ所すべてを訪れるたびに、出現するかどうかが初期状態にもどる

※2……ビーストキャッスルの 4-5 西のホールのみ、プレイデータをロードしたあとに一度も訪れたことがなければ、かならず現れる(5ヵ所すべてを訪れて初期状態にもどした場合、出現するかどうかはほかのマップと同じになる)

効果：バルクベンダーをつかまえてハンドルをまわし、なかに入っているプライズを取り出してバルクベンダーを倒す。リアクションコマンドごとの出てくるプライズは、下の表のとおり

	出てくるプライズ
	●HP：小×3、大×1 ●オリハル(8%) ●うるおいのかけら(100%)
	●HP：小×3、大×1 ●うるおいのしずく(100%) ●MP：小×3、大×1 ●オリハル(10%)
	●HP：小×3、大×1 ●うるおいの魔石(100%) ●MP：小×3、大×1 ●オリハル(12%) ●ドライヴ：小×3、大×1
	●HP：小×6、大×2 ●マニー：小×6、中×4、大×2 ●MP：小×6、大×2 ●うるおいの結晶(100%) ●ドライヴ：小×6、大×2 ●オリハル(16%)

Heartless
フォーチュンテラー



おもな出現ワールド	HP補正
●アグラバー	×1.0
	経験値補正
	×1.5

特徴的な行動
- ダメージを受けると『アイスピアス』か『水晶玉』で反撃する
- HPが残り約30%まで減ったあとは、反撃以外では『凍結の宣告』のみを使うようになる

氷の魔法や水晶玉で攻撃してくる。敵の近くにいると攻撃をかわしにくいので、なるべく距離をとって、飛んでくる氷を、ジャンプするか少し横に走ってかわそう。弾き返すならリフレク系の魔法がやりやすい。フォーチュンテラーが近づいてきたときは、すぐに『リフレクトガード』を使えば、水晶玉を弾き返せる。もしソラの頭上でカウントダウンがはじまったら、リアクションコマンドで反撃すること。

△リアクションコマンド

クリアショット 空中可

表示タイミング：『凍結の宣告』のカウントが1になっているとき
効果：頭上の氷をキーブレードに引っかけて『凍結の宣告』を打ち消し、引っかけた氷を飛ばして攻撃する(タイプ：なし、威力補正：×6.0)。この氷は敵を追いかけるうえに貫通して飛ぶ

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×1.0	×0	×1.0	×1.0	×1.0

落とすプライズ

ドライヴ	マニー	
小×4	大×2	●凍てつく魔石(10%) ●みなぎる魔石(4%)

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
アイスピアス	×0.5(2ヒット目以降は×0.25)	○
タイプ ブリザド	氷の結晶を投げつける	
水晶玉	×1.0	○
タイプ 物理	水晶玉を8の字の軌道でまわしてぶつける	
凍結の宣告	×2.0	×
タイプ ブリザド	3カウント後、氷のなかに閉じこめる	

Heartless
エイミングキャノン



おもな出現ワールド	HP補正
●ザ・ランド・オブ・ドラゴン(エピソード2以降)	×0.7
●ポートロイヤル(エピソード2開始前)	経験値補正
●スペース・パラノイド(エピソード2以降)	×0.5

特徴的な行動
- ●相手が近くにいると、飛び跳ねて距離をとろうとする
- ●ソラの攻撃を受けると『反動弾』で反撃することが多い(ほとんどの場合は2回連続で使う)

エイミングキャノンが頭上に爆弾を撃つと、地面に照準が現れる。この照準は約2秒間ソラを追ったあと止まり、止まった場所めがけて爆弾が落ちてくるのだ。よって、爆弾をかわすには、照準を振り切るまで走りつづければいい。なお、エイミングキャノンはソラが近づくと攻撃せずに逃げるが、動きはすばやくない。走って追いかけ、コンボで攻撃していこう。反撃のために敵が身体を横に倒したときは、すぐにジャンプすれば、撃ってくる弾を回避できる。



⇐爆弾を弾き返すなら、頭上で爆音が聞こえると同時に『リフレクトガード』を使えばうまくいく。

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0

落とすプライズ

HP		マニー		
大×1		小×2		●燃え上がるしずく(6%) ●うるおいのしずく(3%)

使う攻撃

攻撃名/タイプ	威力補正	弾き返し
落下爆弾	×1.0	(※1)
タイプ ファイア	爆弾を高く撃ち上げ、照準めがけて落とす	
反動弾	×1.5	○
タイプ ファイア	砲身を横に向けて弾を撃つ	

※1……落ちてくる爆弾:△、着弾後の爆発:×

Heartless
ラピットスラスター



おもな出現ワールド	HP補正
●ザ・ランド・オブ・ドラゴン	×0.5
●タイムレス・リバー	経験値補正
●プライド・ランド(エピソード2以降)	×0.2

特徴的な行動
- ●ソラの攻撃を受けると『プロペラ突進』で反撃する
- ●数体が同時に『クチバシ突進』を使うことがある。とくに、数百体の集団で現れたときによく行なう

同時に現れる数が多めで、ときには数百体もの群れをなす。おもに使ってくる『クチバシ突進』にはリアクションコマンドで反撃できるので、つねに△ボタンを連打しておこう。ダメージを与えたあとの反撃として行なう『プロペラ突進』は動きが遅いため、落ちついて弾き返すか、相手が攻撃をやめるまで逃げつづければ安全だ。

△リアクションコマンド

スピードキラー⇒エアロウェイブ 空中可

表示タイミング:『クチバシ突進』を実行中のラピットスラスターの近くにいるとき
効果:『スピードキラー』でキーブレードを風車のように回転させたあと(威力補正:×0.1)、『エアロウェイブ』でキーブレードを水平に大きく振りまわして真空波を発生させる(タイプ:最後以外は物理、最後はなし、威力補正:×3.0)

※上記のリアクションコマンドは、プライド・ランドでは使えない

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0

落とすプライズ

MP		
小×1		●とどろくかけら(4%)

使う攻撃

攻撃名/タイプ	威力補正	弾き返し
クチバシ突進	×0.5	○
タイプ 物理	クチバシからすばやく突っこむ	
プロペラ突進	×0.5	○
タイプ 物理	うしろを向き、回転しつつゆっくり相手を追う	

Heartless
モールドリル



おもな出現ワールド	HP補正
●オリンポスコロシアム（エピソード2以降）	×0.7
●ハロウィンタウン（エピソード2開始前）	経験値補正
	×0.5

特徴的な行動
- ●出現直後は、こちらに近づいてきて『ドリルアタック』を使う
- ●地中にもぐって動きまわったのち、『アッパードリル』を使うか、顔を地上にのぞかせてまわりの様子をうかがうことが多い

モールドリルが地中を移動しているあいだは、こちらの攻撃が当たらない。地上を走って近づいてきたときや、攻撃を出してきた直後を狙ってコンボを当てていこう。なお、『アッパードリル』は、砂煙が近くまできたときにリフレク系の魔法を連発すれば、高い確率で防ぐことが可能だ。



⬅『アッパードリル』を移動やジャンプで無理に避けようとしても、食らってしまうことが多い。

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0

落とすプライズ

HP 大×1　マニー 小×2
- ●とどろくしずく（6%）
- ●うるおいのしずく（3%）

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
ドリルアタック	×1.0	○
タイプ 物理	ジャンプしてからドリルで突く	
アッパードリル	×1.5	○
タイプ 物理	地中から飛び出しつつドリルで突く	

Heartless
ランスソルジャー



おもな出現ワールド	HP補正
●ビーストキャッスル（エピソード2開始前）	×1.6
●オリンポスコロシアム（エピソード2開始前）	経験値補正
●ポートロイヤル（エピソード2以降）	×1.5

特徴的な行動
- ●HPが残り60%まで減ったあとは、『ヤリ暴走』をおもに使うようになる
- ●ダメージを受けると、『大暴れ』で反撃することが多い

自分の武器を使いこなせていない、スキの多い敵。反撃するヒマを与えずにコンボを当てていき、ランスソルジャーのヤリが暴走しはじめたら、△ボタンを連打して『ランススナッチ』でトドメを刺そう。

△リアクションコマンド

ランススナッチ　空中可

表示タイミング：『ヤリ暴走』を実行中のランスソルジャーの近くにいるとき
効果：ヤリにつかまって周囲の敵を攻撃させたあと（タイプ：なし、威力補正：×2.0）、ランスソルジャーを地面にたたきつけて周囲の敵ともどもダメージを与える（タイプ：なし、威力補正：×2.0）

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×1.0	×1.0	×0	×1.0	×1.0

落とすプライズ

ドライヴ 小×4　マニー 大×2
- ●凍てつくかけら（10%）
- ●みなぎるしずく（4%）

ヤリが本体の頭をたたいたとき：MP 小×1
リアクションコマンド使用時：ドライヴ 小×10

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
突進攻撃	×1.0	△
タイプ 物理	突進したあと、ヤリがみずから相手に突っこむ	
大暴れ タイプ 物理	暴れ：×0.5（2ヒット目以降は、×0と×0.25を交互にくり返す） 最後：×1.0（2ヒット目以降は×0.25）	△
	ヤリを振りかざしたあと、横に高速回転する	
ヤリ暴走	×1.0（2ヒット目以降は×0.25）	△
タイプ 物理	暴走したヤリが飛びまわり、何度も突く	

Heartless
モーニングスター



おもな出現ワールド	HP補正
●ホロウバスティオン(エピソード2以降) ●ビーストキャッスル(エピソード2以降) ●オリンポスコロシアム(エピソード2以降)	×2.5 **経験値補正** ×2.5

特徴的な行動
- ●相手が近くにいるときは『回転なぎ払い』か『鉄球パンチ』を、遠くにいるときは『回転トゲアタック』を使う
- ●HPが残り約50%まで減ったあとは、『ボディプレス』のみを使うようになる

こちらとの距離が離れていると、回転しながら体当たりを仕掛けてくる。これを使われない程度の間合いを保ちつつ、「一瞬だけ近づいてすぐに離れる→敵が鉄球を空振りしたスキに攻撃」という手順をくり返そう。モーニングスターのHPが減り、『ボディプレス』を使いはじめたら、あとはリアクションコマンドを連発すればいい。

△リアクションコマンド

レシーブ⇒メテオバスター

表示タイミング:『ボディプレス』でモーニングスターがソラの頭上にジャンプしてきたとき
効果:『レシーブ』で『ボディプレス』を防ぎつつモーニングスターを打ち上げ、『メテオバスター』で地面にたたきつける(タイプ:なし、威力補正:×2.0、周囲にいるほかの敵にも当たる)。『メテオバスター』は、モーニングスターが倒れるまで連続して使用可能

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0	×0	×1.0	×1.0	×1.0

落とすプライズ

HP	ドライヴ	
大×2	大×4	●力の結晶(12%) ●メガポーション(5%) ●満たされるしずく(4%)

使う攻撃

攻撃名/タイプ	威力補正	弾き返し
回転なぎ払い	×1.0(2ヒット目以降は×0.25)	○
タイプ 物理	横に回転しながら鉄球を振りまわす	
鉄球パンチ	×1.5(2ヒット目以降は×0.5)	○
タイプ 物理	左右の鉄球で交互になぐりつける	
回転トゲアタック	×2.0	△
タイプ 物理	高速回転しながら相手を追いかける	
ボディプレス	×2.0	△
タイプ 物理	相手の頭上にジャンプしてから落下する	

Heartless
フレアグローブ



おもな出現ワールド	HP補正
●アグラバー	×0.5 **経験値補正** ×0.2

特徴的な行動
- ●ソラからダメージを受けると、『ファイアアタック』で反撃する

ゆっくりと近づいてきてこちらの周囲を跳びはねるだけで、自分からはほとんど攻撃を仕掛けてこない。ダメージを受けたときは体当たりで反撃してくるものの、HPが低いため、ふつうにコンボを当てていくだけで何もさせずに倒せるはずだ。



⇦魔法で攻撃するなら、ダメージを減らされないブリザド系やマグネ系を使おう。



⇨『ファイアアタック』は、敵が走るのをやめるまで逃げれば使われずにすむ。

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0	×1.0	×0.5	×0.5	×1.0

落とすプライズ

HP	マニー	
小×1	小×1	●燃え上がる魔石(4%)

使う攻撃

攻撃名/タイプ	威力補正	弾き返し
ファイアアタック	×1.0	○
タイプ ファイア	体当たりしつつ小さな炎をぶつける	

Heartless
アイスキューブ



おもな出現ワールド	HP補正
●アグラバー	×0.5
	経験値補正
	×0.2

特徴的な行動
- ●ソラからダメージを受けると、『ブリザドアタック』で反撃する

こちらの近くでじっとしていることが多いが、たまに、ジャンプしてから体当たりを使ってくる。出現しているアイスキューブの数が少なければ『たたかう』、多ければファイア系やマグネ系の魔法で攻撃していくといいだろう。



⬅敵の群れの中心でファイア系の魔法を使うと、効率よくダメージを与えられる。



➡ほかに敵がいる場合は、アイスキューブを倒すのをあとまわしにするのも手だ。

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×1.0	×0	×0.5	×0.5	×1.0

落とすプライズ

MP	マニー	
小×1	小×1	●凍てつく魔石(4%)

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
ブリザドアタック	×0.25	○
タイプ ブリザド	体当たりしつつ小さな氷をぶつける	

Heartless
ファットバンディット



おもな出現ワールド	HP補正
●アグラバー	×2.5
	経験値補正
	×2.5

特徴的な行動
- ●HPが残り約60%に減るまでは、『火炎放射』『火炎弾』『光の拳』のみを使う
- ●HPが残り約60%まで減ったあとは、『炎の拳』のみを使うようになる

前方からの技を、基本的にすべて弾き返す難敵。背後や真上からコンボを当てるか、ファイア系以外の魔法でダメージを与えよう。炎を吐いているときや、拳を炎で包んでいるときが攻撃のチャンスだ。

なお、ファットバンディットを吹き飛ばすと、強力なリアクションコマンド『フルスイング』が使える。コンボフィニッシュ技などを当てるか、敵が吐いてきた火の玉を『リフレクトガード』で弾き返してから△ボタンを押そう。

△リアクションコマンド

フルスイング

表示タイミング：吹き飛んでいるファットバンディットの近くにいるとき
効果：キーブレードを大きく横に振りまわす(威力補正：×4.0)

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0

落とすプライズ

MP	ドライヴ	
大×2	大×4	●燃え上がる魔石(12%) ●エーテル(10%) ●満たされるかけら(4%)

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
火炎放射	×0.5 (2ヒット目以降は×0.25)	×
タイプ ファイア	正面に炎を吐く	
火炎弾	×1.0	○
タイプ ファイア	口から火の玉を飛ばす	
光の拳	×1.5	○
タイプ 物理	低く跳び、光を帯びた両拳を振り下ろす	
炎の拳	×2.0	(※1)
タイプ ファイア	拳を炎に包み、地面にたたきつける	

※1……拳：△、衝撃波：×

Heartless
ルナバンディット



おもな出現ワールド	HP補正
●アグラバー	×1.0
	経験値補正
	×1.0

特徴的な行動
- ●『連続斬り』からつづけて『空中回転斬り』を使うことがある
- ●近づかれると、その場から跳びのいて距離をとる

こちらの様子をしばらくうかがったのち、さまざまな剣技をくり出してくる。積極的に近づき、ルナバンディットが跳びのいたときにコンボを仕掛けるのが有効だ。敵が攻撃してきたら、『リフレクトガード』などで弾き返せば直後に反撃できるが、難しければ離れるように移動して避けてもいい。



⬅ルナバンディットの攻撃を受けて吹き飛ばされたときは、すぐに『リベンジスラッシュ』で反撃しよう。

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0

落とすプライズ

HP	マニー	
小×2	中×2	●力のしずく(8%) ●うるおいのしずく(4%)

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
連続斬り タイプ 物理	**1〜3段目：×1.0　4段目：×1.5（いずれも2ヒット目以降は×0.25）**	○
	歩きながら剣を振りまわす	
空中回転斬り タイプ 物理	**1段目：×1.5　2段目：×1.0（どちらも2ヒット目以降は×0.25）**	○
	相手を吹き飛ばしつつジャンプし、剣を振る	
ダッシュ斬り タイプ 物理	**×0.65（2ヒット目以降は×0.25）**	○
	突進しながら両手の剣で斬りつける	
リングラッシュ タイプ 物理	**×0.25**	○
	逆立ち状態で横回転し、円形にした剣で斬る	

Heartless
ソードスタチュー



おもな出現ワールド	HP補正
●ビーストキャッスル	×1.6
	経験値補正
	×1.5

特徴的な行動
- ●『落下斬り』からつづけて『上昇斬り』を使う
- ●相手が遠くにいるときは『反復斬り』を使うことが多い
- ●攻撃を弾き返されると、約4秒間行動不能になり、本体が見えるようになる

ふだんはただの石像のふりをしており、ソラが近づくと正体を現して襲いかかってくる。ほとんどの魔法が無効化されてしまうので、『たたかう』による攻撃を中心にダメージを与えていこう。なお、ソードスタチューは、攻撃を弾き返してからリアクションコマンド『リジェクト』を使えば、一撃で倒せる。そのためには、少し離れた場所で待ち、ソードスタチューが突進してきた直後に『リフレクトガード』などを使う方法がオススメだ。

△リアクションコマンド

リジェクト

表示タイミング：本体が見えているソードスタチューへ近づいたとき
効果：キーブレードから光を放ち、ソードスタチューを一撃で倒す

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0	×0	×0	×0	×1.0

落とすプライズ

ドライヴ	マニー	
小×4	大×2	●うごめく魔石(10%) ●みなぎるかけら(4%)

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
連続斬り タイプ 物理	**×1.0（2ヒット目以降は×0.5）**	○
	剣で3回斬りつける	
落下斬り タイプ 物理	**×0.65**	○
	落下しながら剣で突く	
上昇斬り タイプ 物理	**×0.65（2ヒット目以降は×0.25）**	○
	上昇しながら剣を振り上げる	
反復斬り タイプ 物理	**×1.5（2ヒット目以降は×0.5）**	○
	突進しつつ斬りつけるのを2回くり返す	

Heartless アックススタチュー



おもな出現ワールド	HP補正
●ビーストキャッスル	×1.6
	経験値補正
	×1.5

特徴的な行動
- ●『トマホーク』からつづけて『回転攻撃』を使うことがある
- ●『回転攻撃』がソラに当たらなかった場合、約4秒間行動不能になり、本体が見えるようになる

ソードスタチュー(左ページ参照)と同じく、ソラが近づくと正体を現して攻撃を仕掛けてくる。『たたかう』で攻めるのがもっとも有効だが、敵と距離をとって受け身にまわるのもひとつの手。その場合、斧を投げつけてきたときは弾き返し、『回転攻撃』で突進してきたときは敵から離れるように移動しよう。『回転攻撃』を避けたあとは、すぐに近づいてリアクションコマンド『リジェクト』を使えば、一撃でアックススタチューを倒すことができる。

△リアクションコマンド

リジェクト

表示タイミング：本体が見えているアックススタチューへ近づいたとき
効果：キーブレードから光を放ち、アックススタチューを一撃で倒す

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0	×0	×0	×0	×1.0

落とすプライズ

ドライヴ	マニー	
小×4	大×2	●うごめく魔石(10%) ●みなぎるかけら(4%)

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
トマホーク	×1.0	○
タイプ 物理	光を帯びた斧を投げつける	
唐竹割り	×1.0(2ヒット目以降は×0.5)	△
タイプ 物理	縦に回転しながら斧で2回斬りつける	
回転攻撃	×1.5(2ヒット目以降は×0.5)	△
タイプ 物理	斧をかまえたまま高速回転する	

Heartless ワイトナイト



おもな出現ワールド	HP補正
●ハロウィンタウン	×1.0
	経験値補正
	×1.0

特徴的な行動
- ●出現直後に『2段引っかき』か『回転飛びかかり』を使う
- ●攻撃を受けると、『回転攻撃』『2段引っかき』『回転飛びかかり』のいずれかを数回連続で使う

たまに『2段引っかき』や『回転飛びかかり』を使うものの、基本的には何もしてこない。ただし、何らかの攻撃をワイトナイトに当てると、しばらくのあいだは積極的に攻撃してくるようになる。攻撃を一度当てたら、つづけざまにダメージを与えて、敵に何もさせずに倒そう。倒し損ねた場合は、攻撃を弾き返して、おとなしい状態にもどすと安全だ。



⬅ワイトナイトは、ギロチン広場の仕掛けによる攻撃を受けたときも積極的に攻めてくるので注意。

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0

落とすプライズ

HP	マニー	
小×2	中×2	●透きとおるしずく(8%) ●うるおいのしずく(4%)

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
回転攻撃	×1.0(2ヒット目以降は×0.25)	○
タイプ 物理	両腕を横回転させて切りきざむ	
2段引っかき	×1.0(2ヒット目以降は×0.5)	○
タイプ 物理	高く跳び、着地と同時にツメを下→上と振る	
回転飛びかかり	×1.0(2ヒット目以降は×0.25)	○
タイプ 物理	低く跳び、両腕を縦回転させて切りきざむ	

Heartless
グレイブヤード



おもな出現ワールド	HP補正
●ハロウィンタウン(エピソード2以降)	×2.5
	経験値補正
	×2.5

特徴的な行動
- ●出現直後に『ラッシュゴースト』を使う
- ●HPが残り50%まで減る前は、吹き飛ばされると『蹴り頭突き』で反撃することが多い
- ●HPが残り50%まで減ったあとは、『カボチャ斬り』と『ラッシュゴースト』を交互に使う

攻撃を当ててもなかなかひるまないため、『たたかう』などで攻めていても反撃されることが多い。『コンボマイナス』を装備してフィニッシュ技で吹き飛ばしつつ戦うか、魔法などを使って遠くから攻撃しよう。なお、『ラッシュゴースト』を使っているあいだのグレイブヤードは、HPが残り1までしか減らない。その攻撃が終わるまで逃げたほうが無難だ。



⬅『ラッシュゴースト』を使っているときの敵は、ダメージを受けたりゴーストを弾き返されたりすると、直後に攻撃をやめることが多い。

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0

落とすプライズ

MP	ドライヴ	
大×2	大×4	●透きとおるしずく(12%) ●エーテル(10%) ●満たされるかけら(4%)

使う攻撃

攻撃名/タイプ	威力補正	弾き返し
蹴り頭突き	×1.0(2ヒット目以降は×0.5)	△
タイプ 物理	蹴ったあと、箱から出たカボチャが頭突きをする	
カボチャ斬り	×1.0(2ヒット目以降は×0.25)	△
タイプ 物理	箱から出たカボチャが両手の武器で斬りつける	
ラッシュゴースト	×1.5(2ヒット目以降は×0.5)	△
タイプ 物理	箱から墓石を出したあと、自分の周囲をまわるゴーストで攻撃する	

Heartless
トイソルジャー



おもな出現ワールド	HP補正
●ハロウィンタウン	×2.5
	経験値補正
	×2.5

特徴的な行動
- ●出現直後に『トラップソルジャー』を使う
- ●HPが残り50%まで減る前は、吹き飛ばされると『カボチャ斬り』で反撃することが多い
- ●HPが残り50%まで減ったあとは、『トラップソルジャー』のみを使うようになる

ふだんは「ジャンプを3回→大きくジャンプしてソラの近くに着地→『蹴り頭突き』を使う」という行動をくり返す。ジャンプをくり返しているあいだはあまり攻撃してこないので、こちらから近づいてコンボで攻めよう。大きくジャンプしたときは、直後に使ってくる蹴りを弾き返してから反撃すればいい。敵が動かなくなったら、魔法で遠くからダメージを与えるか、まわりこみながら近づくのがオススメ。



⬅吹き飛んだあとの敵が多用する『カボチャ斬り』は、攻撃時間が長い。弾き返す場合は『リフレクトガード』を2回つづけて使うこと。

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0

落とすプライズ

MP	ドライヴ	
大×2	大×4	●透きとおるしずく(12%) ●エーテル(10%) ●満たされるかけら(4%)

使う攻撃

攻撃名/タイプ	威力補正	弾き返し
蹴り頭突き	×1.0(2ヒット目以降は×0.5)	△
タイプ 物理	蹴ったあと、箱から出たカボチャが頭突きをする	
カボチャ斬り	×1.0(2ヒット目以降は×0.25)	△
タイプ 物理	箱から出たカボチャが両手の武器で斬りつける	
トラップソルジャー	×1.5	×
タイプ なし	箱から出た兵隊が銃で狙撃する	

Heartless

エアロプレーン



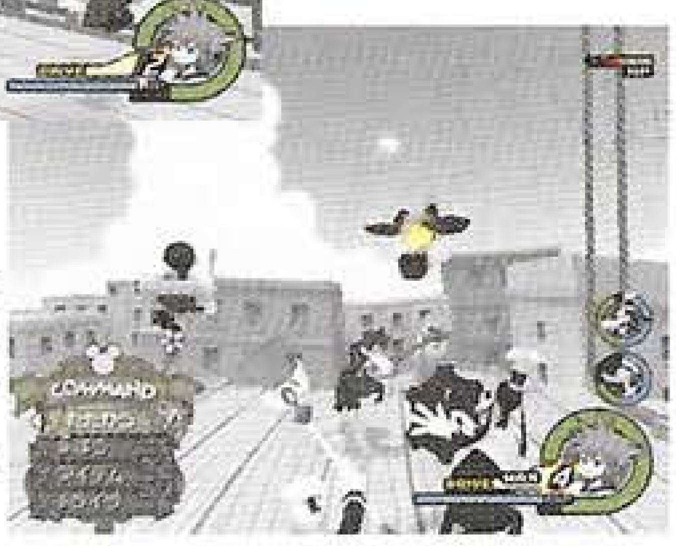
おもな出現ワールド	HP補正
●タイムレス・リバー	×1.0
	経験値補正
	×1.0

特徴的な行動 ●ダメージを受けると、『きりもみ突進』か『旋回体当たり』で反撃する

前方斜め下へ機銃を掃射してくるだけなので、ジャンプして空中コンボを仕掛けていけば、攻撃を受けることはまずない。反撃として使ってくる『きりもみ突進』や『旋回体当たり』は、ジャンプで回避するか、『リフレクトガード』で弾き返すといい。



⬅最大HPが低めなので、空中コンボを1～2回当てるだけで倒せることも多い。



➡ダメージを受けた敵は、やや間をおいて反撃してくる。そのスキに、一気にたたみかけるのも手。

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0

落とすプライズ

MP		マニー		
	小×2		中×2	●凍てつくしずく(8%) ●うるおいのしずく(4%)

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
機銃掃射	×1.5	×
タイプ なし	前方斜め下へ向けて機銃を掃射する	
きりもみ突進	×1.0(2ヒット目以降は×0.25)	○
タイプ 物理	きりもみ回転しつつ3回突進する	
旋回体当たり	×1.0	○
タイプ 物理	低空で旋回しながら体当たりする	

Heartless

ホットロッド



おもな出現ワールド	HP補正
●タイムレス・リバー	×2.5
	経験値補正
	×2.5

特徴的な行動 ●HPが残り50%まで減ったあとは、暴走状態になり、『フリップダッシュ』しか使わなくなる

暴走状態になる前後で、使ってくる攻撃が大きく異なるのが特徴。暴走状態になる前は、こちらに近づいたあと、かみついたり前輪でなぐったりしてくる。敵がこちらの近くまできたときに『リフレクトガード』を使えば、直後にくる攻撃を弾き返せるので、そのあとにコンボで反撃するといい。一方、暴走状態になったあとは、ひたすら猛スピードでの突進をくり返す。突進をジャンプで3回避けたあと、すばやく近づいてコンボを当てよう。壁を背にして待ち、突進を弾き返してから反撃するのも有効だ。



⬅修得している場合は、マグネ系の魔法を使うといい。敵の攻撃を封じられるので安全に戦える。

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0

落とすプライズ

HP		ドライヴ		
	大×2		大×4	●凍てつくしずく(12%) ●ハイポーション(10%) ●満たされるかけら(4%)

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
かみつき	×1.5	○
タイプ 物理	車体の前方についている口でかみつく	
ワンツーパンチ	右：×1.5　左：×0.5	○
タイプ 物理	左右の前輪で交互になぐる	
フリップダッシュ	×1.0(2ヒット目以降は×0.25)	△
タイプ 物理	猛スピードの突進を3回くり返す	

Heartless
アサルトライダー



おもな出現ワールド	HP補正
●ザ・ランド・オブ・ドラゴン	×2.5
	経験値補正
	×2.5

特徴的な行動 ●HPが残り60%まで減ったあとは、『突撃』と『爆発攻撃』のみを使うようになる

HPが残り60%まで減る前は、攻撃しようとして近づいても、ヤリを回転させる『振りまわし』で吹き飛ばされてしまう。ブリザド系やサンダー系の魔法を使って、遠くからダメージを与えていくのが安全だ。ただし、腕に自信があるなら、敵の攻撃を『リフレクトガード』で弾き返し、直後に反撃するのも手。敵が赤いオーラをまとって突っこんでくるようになったあとは、下の写真の要領で弾き返してからコンボを当てていこう。



⇐敵がこのポーズをとったら『リフレクトガード』を使う。間合いは、あまり気にしなくていい。

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0

落とすプライズ

HP		ドライヴ		
●	大×2	◎	大×4	●うごめくしずく(12%) ●ハイポーション(10%) ●満たされるかけら(4%)

使う攻撃

攻撃名/タイプ	威力補正	弾き返し
斬りつけ	×1.0	○
タイプ 物理	上体をそらしたあと、ヤリでなぎ払う	
突き	×1.0	○
タイプ 物理	上体をそらしたあと、ヤリで突く	
振りまわし	×0.25	△
タイプ 物理	ヤリを自分の正面で、風車のように回転させる	
突撃	×1.5(2ヒット目以降は×0.5)	△
タイプ 物理	赤いオーラをまといながら突っこむ	
爆発攻撃	×2.0	×
タイプ ファイア	炎のオーラをまとい、自分の正面に爆発を起こす	

Heartless
ナイトウォーカー



おもな出現ワールド	HP補正
●ザ・ランド・オブ・ドラゴン	×1.0
	経験値補正
	×1.5

特徴的な行動 ●HPが残り60%まで減ったあとは、空中を飛び跳ねるようになり、反撃以外では『きりもみ突進』しか使わなくなる
●ダメージを受けると『回転斬り』で反撃する

ふだんは地上にいて、こちらに近づいたあと引っかいてくる。近い間合いになったときに『リフレクトガード』を使えば、簡単に弾き返せるので、直後にコンボで反撃しよう。一方、敵が空中にいる場合は、『きりもみ突進』が脅威となる。すばやく近づいて空中コンボを当て、一気に倒すようにしたい。突進を弾き返してから、コンボで攻めるのも効果的だ。なお、いずれの場合も、コンボを当てたらすぐにジャンプして、敵の反撃を避けること。



⇐敵の反撃をジャンプで避けるのではなく『リフレクトガード』で弾き返せば、つづけざまにダメージを与えていける。

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×1.0	×0	×1.0	×1.0	×1.0

落とすプライズ

マニー		ドライヴ		
◆	大×2	◎	小×4	●うごめくしずく(10%) ●みなぎるかけら(4%)

使う攻撃

攻撃名/タイプ	威力補正	弾き返し
引っかき	×0.5	○
タイプ 物理	両手のツメで引っかく	
きりもみ突進	×1.5	○
タイプ 物理	空中から、きりもみ回転しつつ突っこむ	
回転斬り	×1.0	○
タイプ 物理	地面スレスレを、回転しながら進む	

Heartless

ボルトタワー



おもな出現ワールド	HP補正
●ザ・ランド・オブ・ドラゴン ●ディズニーキャッスル(エピソード1) ●プライド・ランド(エピソード2以降)	×1.0 経験値補正 ×1.5

特徴的な行動
- ●ソラから攻撃を受けると、『衝撃波』か『キャッチレーザー』で反撃することがある(プライド・ランドでは『キャッチレーザー』のかわりに『フラッシュ』を使う)
- ●HPが残り40%まで減ったあとは、反撃以外では攻撃を行なわなくなる

HPが残り40%まで減る前は、ゆっくりと横回転しつつ、顔を突き出したり衝撃波を発生させて攻撃してくる。衝撃波は空中にいれば当たらないので、ジャンプして空中コンボで攻めていこう。マグネ系の魔法で、敵の動きを封じつつ戦うのもオススメ。

△リアクションコマンド

リバースレイ 空中可

表示タイミング:『キャッチレーザー』のレーザーにつかまっているとき
効果:3秒以内に10回使えば、ダメージを受けるのを防いだうえで、敵にレーザーを跳ね返して爆発させる(タイプ:なし、威力補正:×1.0)。この爆発は、周囲の敵にもダメージを与える

※上記のリアクションコマンドは、プライド・ランドでは使えない

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×1.0	×1.0	×0	×1.0	×1.0

落とすプライズ

マニー		ドライヴ		
◇	大×2	◎	小×4	●とどろくかけら(10%) ●みなぎるかけら(4%)

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
頭突き	×1.0	△
タイプ 物理	身体の下部についている顔を突き出す	
衝撃波	×1.0	×
タイプ なし	地面をたたいて衝撃波を発生させる	
キャッチレーザー	×0.25(2、4、6、8ヒット目は×0)	×
タイプ サンダー	レーザーで相手を3秒間捕らえたあと、10回連続してダメージを与える	
フラッシュ	×1.0	×
タイプ サンダー	上部のアンテナから閃光を放つ	

Heartless

マグナローダー



おもな出現ワールド	HP補正
●ホロウバスティオン(エピソード3) ●スペース・パラノイド	×1.0 経験値補正 ×1.0

特徴的な行動
- ●ダメージを受けると、『サマーソルト』か『スパイクチャージ』で反撃する

ソラの周囲を反時計まわりに移動するだけで、積極的に攻撃してくることは少ない。移動先へまわりこみつつ攻撃したり、行き止まりに追いこんで移動を封じたりすれば、簡単に倒せるだろう。



←攻撃するときに◎ボタンと△ボタンを連打しておけば、敵が突進してきた場合に『クイックレイヴ』で反撃できる。

△リアクションコマンド

クイックレイヴ

表示タイミング:『スパイクチャージ』を実行中のマグナローダーの近くにいるとき
効果:キーブレードを突き出して突進したあと(威力補正:×2.0)、大きくなぎ払う(威力補正:×4.0)

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0

落とすプライズ

HP		マニー		
●	小×2	◇	中×2	●透きとおる魔石(8%) ●うるおいの魔石(4%)

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
スピン	×1.0(2ヒット目以降は×0.25)	○
タイプ 物理	両腕を広げて、横回転しながら突っこむ	
サマーソルト	×1.0	○
タイプ 物理	宙返りしながらタイヤで蹴り上げる	
スパイクチャージ	×1.5	△
タイプ 物理	上体をそらせ、高速で前方へ突進する	

Heartless イレイザー



おもな出現ワールド	HP補正
●ホロウバスティオン（エピソード3） ●スペース・パラノイド	×1.0
	経験値補正
	×1.0

特徴的な行動　●ダメージを受けると、通常は『ラリアット』、ごくまれに『ホーミングビーム』で反撃する

ソラの周囲を時計まわりに移動しつつレーザーを放つのが、基本的な行動パターン。ダメージを受けると反撃する性質を持つが、フィニッシュ技などで吹き飛ばせば、3秒ほど行動不能にすることが可能。そのスキにコンボを当ててふたたび吹き飛ばす、というのをくり返せば、何もさせずに倒せる。



⬅出現したばかりのイレイザーはなかなか攻撃してこない。こちらから近づいて『たたかう』などを仕掛けよう。



➡敵の攻撃は弾き返せるものばかりなので、『リフレクトガード』→コンボをくり返すだけでも、それなりに戦える。

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0

落とすプライズ

MP	マニー	
小×2	中×2	●とどろく結晶(8%) ●うるおいの結晶(4%)

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
レーザー	×1.0	○
タイプ サンダー	射程の短いレーザーを放つ	
ラリアット	×0.5	○
タイプ 物理	両腕を広げ、横回転しながら移動する	
ホーミングビーム	×1.5	○
タイプ サンダー	相手を追尾する、リング状のビームを放つ	

Heartless ターミネーター



おもな出現ワールド	HP補正
●ホロウバスティオン（エピソード3） ●スペース・パラノイド	×2.5
	経験値補正
	×2.5

特徴的な行動　●飛行タイプのときは『振り下ろし』『脚ラリアット』を使う
●戦車タイプのときは『ラウンドブロー』『ショット連射』『ブロットキャノン』『エレクトロンボール』を使う

飛行タイプと戦車タイプがあり、ときおりもう一方のタイプに変形する。飛行タイプのときは、『振り下ろし』を弾き返して反撃するのがオススメ。敵が脚をすばやく回転させた直後に『リフレクトガード』を使えば、タイミングが合いやすい。戦車タイプのときは、離れた位置で敵の攻撃を弾き返しつつ、魔法で攻撃していこう。敵が急に近づいてきた場合は前脚でなぐってくるので、『リフレクトガード』で防いだあとにコンボで反撃するといい。

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0

落とすプライズ

MP	ドライヴ	
大×2	大×4	●とどろく結晶(12%) ●エリクサー(5%) ●満たされるしずく(4%)

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
振り下ろし	×1.0 (2ヒット目以降は×0.5)	○
タイプ 物理	空中から、前脚を交互に振り下ろす	
脚ラリアット	×0.25	○
タイプ 物理	脚を回転させながら、低空を突進する	
ラウンドブロー	×1.0 (2ヒット目以降は×0.25)	○
タイプ 物理	前脚ではさむようにして合計2回なぐる	
ショット連射	×1.0	△
タイプ サンダー	空中に浮かび、6発の弾を連続で撃ち出す	
ブロットキャノン	×1.5	○
タイプ サンダー	3発の追尾弾を一度に撃ち出す	
エレクトロンボール	弾：×2.0 爆発：×1.5 (2ヒット目以降は×0.5)	(※1)
タイプ サンダー	浮遊しつつ進む追尾弾を撃ち出す	
変形	×0.25	△
タイプ サンダー	放電しながら変形する	

※1……弾：△、爆発：×

Heartless
リビングボーン

おもな出現ワールド	HP補正
●プライド・ランド	×2.5
	経験値補正
	×2.5

特徴的な行動
- ●首があってシャーマンが乗っていない場合、ふだんは『かみつき』と『ジャンピング衝撃波』を使い、吹き飛ばされると『回転尻尾』で反撃する
- ●首があってシャーマンが乗っている場合、ふだんは『火炎』と『呪い火』を使い、『デスペル』を受けると『かみつき』→『回転尻尾』→『ジャンピング衝撃波』の順に連続で使って反撃する
- ●首がない場合、シャーマンが乗っていてもいなくても、ふだんは『回転尻尾』を使い、ダメージを受けると『ジャンピング衝撃波』で反撃する



首があるかないか、シャーマンが乗っているかいないかによって、行動パターンやソラの使用可能なリアクションコマンドが異なる。各状態への対処法は以下のとおり。なお、相手がどの状態でも、マグネ系の魔法で動きを封じると比較的ラクに倒せる。

●首があってシャーマンが乗っていないとき

『かみつき』を連続で受けると危険。リアクションコマンド『ロデオ』→『グランドクロス』を使えば、大ダメージを与えつつ首を破壊できるので、敵が立ち止まっているときは積極的に狙うこと。

●首があってシャーマンが乗っているとき

ソラのまわりに6つの人魂が出たら、すかさずリアクションコマンド『デスペル』を使いながら敵に体当たりしよう。一気に大ダメージを与え、これだけで倒せることもある。倒せなかった場合は、リビングボーンが『ジャンピング衝撃波』を出し終えるまで待ち、その直後に近づいてリアクションコマンドで首を破壊するのがオススメだ。

●首がないとき

シャーマンが乗っていてもいなくても、対処法は共通。首がないときはひるんでいる時間が長いため、リビングボーンが攻撃を出し終えた直後のスキを狙って、立てつづけにコンボを仕掛けるといい。



←かなりの強敵なので、逃げられるバトルのときは『ダッシュ』で逃げるのも手。



➡『冥界闘技場＆裏闘技大会』では『ロデオ』も『デスペル』も使えないため、マグネ系の魔法に頼ったほうがいい。

△リアクションコマンド

ロデオ➡グランドクロス

表示タイミング：立ち止まっていて何もしていない、首があるリビングボーンの近くにいるとき
効果：『ロデオ』でリビングボーンの背中に跳び乗り、『グランドクロス』で頭から地面にたたきつけて首を破壊する(最大3ヒット、タイプ：なし、威力補正：×1.0)。『グランドクロス』を使わなかった場合、ソラが『振り落とし』を受けてしまう。なお、リビングボーンの上に乗っているときは、左スティックでリビングボーンを移動させることができ、踏みつけた敵にダメージを与える(タイプ：なし、威力補正：×1.0)

デスペル 空中可

表示タイミング：『呪い火』を使われたあと、6つの人魂がソラに触れる前
効果：6つの人魂を1秒間回転させて周囲を攻撃する(回転中は連続ヒット、タイプ：なし、威力補正：×1.0)。5回まで連続して使用でき、5回目に使うときは、6つの人魂はくずれ去りながら約3秒間回転する

※上記のリアクションコマンドは、ミニゲーム『冥界闘技場＆裏闘技大会』では使えない

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0

落とすプライズ

MP	マニー	
大×2	中×4	●凍てつく結晶(12%) ●エリクサー(5%) ●満たされるしずく(4%)

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
かみつき	×1.0 (※1)	△
タイプ 物理	跳ねまわりながらかみつく	
ジャンピング衝撃波	×1.0 (※1)	×
タイプ 物理	ジャンプして地面に衝撃波を起こす	
回転尻尾	×0.25 (※2)	△
タイプ 物理	激しく回転しながら尻尾を打ちつける	
火炎	×0.25	×
タイプ ファイア	相手の足元から青い炎を立ちのぼらせる	
呪い火	×0.25	×
タイプ ファイア	6つの人魂をソラの周囲に出現させてぶつける	
振り落とし	×2.5	△
タイプ 物理	背中に乗ったソラを振り落として尻尾でたたく	

※1……シャーマンが乗っている場合は×1.25
※2……シャーマンが乗っている場合は×0.5

Heartless
シャーマン



おもな出現ワールド	HP補正
●プライド・ランド	×1.0
	経験値補正
	×1.5

特徴的な行動
- ●相手が近くにいるときは『引っかき』を、遠くにいるときは『火炎』を使うことが多い
- ●ダメージを受けると、相手が近くにいるときは『火炎』で、遠くにいるときは『呪い火』で反撃する

おもに使ってくるふたつの攻撃のうち、『火炎』はかなりやっかい。一瞬だけ近寄ってツメによる攻撃を誘い、すぐに離れてシャーマンがツメを空振りしたスキを攻めよう。シャーマンが仮面だけの姿になって飛びまわっているときはどんな攻撃も通用しないので、回避に専念すること。

△リアクションコマンド

デスペル 空中可

表示タイミング：『呪い火』を使われたあと、6つの人魂がソラに触れる前

効果：6つの人魂を1秒間回転させて周囲を攻撃する(回転中は連続ヒット、タイプ：なし、威力補正：×1.0)。5回まで連続して使用でき、5回目に使うときは、6つの人魂はくずれ去りながら約3秒間回転する

※上記のリアクションコマンドは、ミニゲーム『冥界闘技場＆裏闘技大会』では使えない

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×1.0

落とすプライズ

マニー		
	小×4 大×2	●力の魔石(10%) ●みなぎる結晶(4%) ●シャーマンズレリック(1%)

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
引っかき	1段目：×0.75　2段目：×0.25	△
タイプ 物理	両手のツメで引っかく	
火炎	×1.5	×
タイプ ファイア	相手の足元から青い炎を立ちのぼらせる	
呪い火	×0.25	×
タイプ ファイア	6つの人魂をソラの周囲に出現させてぶつける	
仮面突進	×1.0	×
タイプ 物理	仮面だけの姿になって体当たりする	

Heartless
エアリアルノッカー



おもな出現ワールド	HP補正
●プライド・ランド	×1.0
	経験値補正
	×1.0

特徴的な行動
- ●ダメージを受けると『3連ジャブ』か『チャージパンチ』で反撃する

自分から攻撃することはあまりなく、攻撃するときは『5連フック』を使ってくる。戦う場合は、攻撃を1発だけ当てて待ち、反撃しようと近づいてきたところで、リアクションコマンド『ラピッドブロー』を連発する戦法が有効だ。放っておけばほとんど手を出してこないので、無視して逃げるのもいい。なお、ミニゲーム『冥界闘技場＆裏闘技大会』では『ラピッドブロー』を使えないが、コンボで休みなく攻め立てれば、苦戦するような相手ではないはずだ。

△リアクションコマンド

ラピッドブロー 空中可

表示タイミング：『3連ジャブ』か『チャージパンチ』を使おうとしているエアリアルノッカーの近くにいるとき

効果：縦に回転しながら攻撃する(威力補正：×1.0)。何回でも連続して使用可能

※上記のリアクションコマンドは、ミニゲーム『冥界闘技場＆裏闘技大会』では使えない

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0

落とすプライズ

HP		マニー		
	小×2		中×2	●力の魔石(8%) ●うるおいの魔石(4%)

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
5連フック	×0.5	△
タイプ 物理	5連続のフックを放つ	
3連ジャブ	×0.25	△
タイプ 物理	3連続のジャブを放つ	
チャージパンチ	×1.5	△
タイプ 物理	グローブを巨大化させてストレートパンチを放つ	

Heartless
トルネードステップ



おもな出現ワールド	HP補正
●オリンポスコロシアム(エピソード2以降) ●ポートロイヤル(エピソード2開始前)	×1.0
	経験値補正
	×1.0

特徴的な行動 ●ダメージを受けると『プロペラチャージ』で反撃することが多い

小さく跳ねて腕を振るだけの『ジャンプたたき』や『ジャンプピンタ』はリーチが短く、不用意に近づかなければ食らう心配はない。一方、『プロペラチャージ』は強力だが、リアクションコマンド『トルネドライド』を使えば、身を守りつつ反撃できる。◎ボタンと△ボタンを両方連打しているだけで簡単に倒せるだろう。トルネードステップをわざと倒さずにおき、まわりの敵を『トルネドライド』でまとめて攻撃するのもオススメだ。

△リアクションコマンド

トルネドライド 空中可

表示タイミング:『プロペラチャージ』を実行中のトルネードステップの近くにいるとき
効果:トルネードステップをつかまえて周囲の敵を攻撃し(威力補正:×1.0、のぼり坂にぶつかると中断される)、最後にトルネードステップを投げ捨てる(威力補正:×3.0)。実行中は左スティックで前後左右に移動が可能

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0

落とすプライズ

HP	マニー	
小×2	中×2	●燃え上がるしずく(8%) ●うるおいのしずく(4%)

使う攻撃

攻撃名/タイプ	威力補正	弾き返し
ジャンプたたき	×1.0	○
タイプ 物理	縦に回転しながら両腕でたたく	
ジャンプピンタ	×1.0	○
タイプ 物理	横に回転しながら両腕でたたく	
プロペラチャージ	×1.5	○
タイプ 物理	両腕を広げて高速回転しながら走りまわる	

Heartless
ラウドネス



おもな出現ワールド	HP補正
●オリンポスコロシアム(エピソード2以降)	×0.7
	経験値補正
	×0.5

特徴的な行動 ●ソラの攻撃を受けると『ラッパなぐり』か『召喚ラッパ』で反撃する

ラウドネスは反撃以外では攻撃してこないため、放っておけばソラたちに直接の被害はない。ただし、まわりのハートレスたちのHPを回復したり、新たな敵を呼んだりするので、戦うときは最優先で攻撃して一気に倒してしまうこと。

△リアクションコマンド

スタンプヒール

表示タイミング:『いやしのラッパ』を使おうとしているラウドネスの近くにいるとき
効果:小さくジャンプしてラウドネスを踏みつけ(威力補正:×1.0)、HPプライズをバラまかせたうえ、ラウドネスのラッパの音でソラたちのHPを回復させる(回復量はソラの魔法力×30)

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0

落とすプライズ

MP	マニー	
大×1	小×2	●燃え上がる結晶(6%) ●うるおいの結晶(3%)

リアクションコマンド『スタンプヒール』を受けたとき

HP
大×5

使う攻撃

攻撃名/タイプ	威力補正	弾き返し
いやしのラッパ	回復量:ラウドネスの攻撃力×10	−
タイプ —	ラッパを鳴らし、ハートレスたちのHPを回復する	
ラッパなぐり	×1.0	○
タイプ 物理	跳びかかりながらラッパを振り上げる	
召喚ラッパ	—	−
タイプ —	新たな敵(※1)を呼び出す	

※1……その場に出現する可能性のある敵のいずれか(ラウドネスはのぞく)

Heartless

クリーププラント



おもな出現ワールド	HP補正
●オリンポスコロシアム(エピソード2開始前) ●ハロウィンタウン(エピソード2以降)	×1.0
	経験値補正
	×1.0

特徴的な行動
- ●ダメージを受けると、『根っこニードル』で反撃することが多い
- ●『ルートパニック』やマグネ系の魔法などを受けたあとは、ぐったりしてあまり攻撃しなくなる

ふだんはタネを飛ばしてくる。ジャンプしてかわし、攻撃を当てよう。あとはリアクションコマンド『ルートパニック』を使えば、簡単に倒せるはずだ。

△リアクションコマンド

ルートパニック

表示タイミング：『根っこニードル』で出はじめたクリーププラントの根っこの上にいるとき
効果：クリーププラントの根っこをつかんでソラの近くに引きずり出し、HPプライズをバラまかせる。クリーププラントが複数いる場合、すべてのクリーププラントを同時に引きずり出すことが可能。それ以外の敵が周囲の地上にいれば、引き抜いたときの衝撃波でダメージを与える(タイプ：なし、威力補正：×2.0)

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0

落とすプライズ

MP	マニー	
小×2	中×2	●力のかけら(8%) ●うるおいのかけら(4%)

『ルートパニック』やマグネ系の魔法などを受けたとき

HP
小×10

使う攻撃

攻撃名/タイプ	威力補正	弾き返し
タネ飛ばし	×1.0	△
タイプ 物理	タネを3つ飛ばす	
根っこニードル	×1.5	×
タイプ 物理	相手の足元から根っこを出して突く	
ツル	×0.5(2ヒット目以降は×0.25)	△
タイプ 物理	左右のツルを振って打ちつける	

Heartless

アーマーナイト



おもな出現ワールド	HP補正
●ホロウバスティオン(エピソード2以降) ●ハロウィンタウン(エピソード2以降) ●プライド・ランド(エピソード2以降)	×0.5
	経験値補正
	×0.2

特徴的な行動
- ●ダメージを受けると、『回転突進』で反撃することが多い
- ●相手が遠くにいるときは『ジャンプ突進』を使うことが多い

1体1体のHPは低く、積極的に攻撃してくるほうではないが、少ないときでも数体、多いときは数百体という、とてつもない大群で出現する。まともに全滅させようとすると時間がかかるので、リアクションコマンド『ライジングサン』を駆使して攻撃しよう。一撃で数体を倒せるうえに5回連続で使用できるため、敵の数を一気に減らせるはずだ。一緒に現れることが多いサーヴィランスのリアクションコマンド『スパークルレイ』も利用するといい。

△リアクションコマンド

ライジングサン

表示タイミング：『回転突進』か『ジャンプ突進』のどちらかを実行中のアーマーナイトの近くにいるとき
効果：宙に浮かび上がり、突進突きをくり出す(威力補正：×10.0)。5回まで連続して使用できる

※上記のリアクションコマンドは、プライド・ランドでは使えない

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0

落とすプライズ

HP	
小×1	●とどろく魔石(4%)

使う攻撃

攻撃名/タイプ	威力補正	弾き返し
足払い斬り	×0.5	○
タイプ 物理	身体を横に倒し、地上を払うように剣を振る	
回転突進	×0.5	○
タイプ 物理	剣をかざして横回転しながら突進する	
ジャンプ突進	×0.5	○
タイプ 物理	ジャンプ後、剣を突き出して突進する	

Heartless サーヴィランス



おもな出現ワールド	HP補正
●ホロウバスティオン(エピソード2以降)	×0.7
●ポートロイヤル(エピソード2以降)	経験値補正
●スペース・パラノイド(エピソード2以降)	×0.5

特徴的な行動
- ダメージを受けると、『なぎ払い』で反撃することが多い
- 連続してダメージを受けると、『チャージレーザー』で反撃することが多い
- 『ツインレーザー』や『チャージレーザー』で撃ったレーザーを弾き返されてダメージを受けると、しばらくのあいだ動けなくなる

2種類のレーザーを撃ってくる敵。リアクションコマンドでつかまえれば、周囲に強力な攻撃ができるので、これを利用してまわりの敵を一掃してから、サーヴィランスをコンボで倒すといい。とくに、アーマーナイトの大群を倒すときは役に立つだろう。

△リアクションコマンド

キャッチ⇒スパークルレイ

表示タイミング：『ツインレーザー』か『チャージレーザー』のどちらかを使おうとしているか、弾き返されたレーザーに当たって動けなくなっているサーヴィランスの近くにいるとき
効果：『キャッチ』でサーヴィランスをつかまえ、『スパークルレイ』でレーザーを撃たせながら横に1回転して周囲を攻撃する(タイプ：なし、威力補正：×10.0)

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0

落とすプライズ

MP		
大×1		●とどろく魔石(6%) ●うるおいの魔石(3%)

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
ツインレーザー	×0.65	○
タイプ サンダー	2本の白いレーザーを撃つ	
なぎ払い	×0.65	○
タイプ 物理	身体の下にある円盤を振りまわす	
チャージレーザー	×0.25	○
タイプ サンダー	無数の赤いレーザーを撃つ	

Heartless ネオシャドウ



おもな出現ワールド	HP補正
●ザ・ランド・オブ・ドラゴン(エピソード2以降)	×1.0
●オリンポスコロシアム(エピソード2以降)	経験値補正
●プライド・ランド(エピソード2以降)	×1.0

特徴的な行動
- 何らかの攻撃を使ったあとは、少しのあいだ何もしなくなる
- ときどき身体を平べったくし、影の状態になって移動する。このときの移動距離が短かった場合、直後に『シャドウアウト』を使うことが多い
- ダメージを受けると、『引っかき攻撃』『空中突進』『落下引っかき攻撃』のいずれかで反撃することが多い

影の状態から飛び出しながら回転する『シャドウアウト』をおもに使ってくる。この攻撃は、影が止まった場所からすぐに離れれば簡単にかわすことができるので、その直後のスキを突いてダメージを与えていくのがオススメだ。

△リアクションコマンド

エリアルダンス

表示タイミング：『落下引っかき攻撃』を実行中のネオシャドウの近くにいるとき
効果：頭上に何度も突きを放ちながらジャンプしたのち(威力補正：×0.5)、キーブレードを激しく振りまわす(威力補正：最後以外は×0.1、最後は×3.0)

※上記のリアクションコマンドは、プライド・ランドでは使えない

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0

落とすプライズ

MP	マニー	
小×2	中×2	●透きとおる結晶(8%) ●うるおいの結晶(4%)

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
シャドウアウト	×1.0(2ヒット目以降は×0.25)	○
タイプ 物理	影の状態から飛び出して回転する	
引っかき攻撃	×1.0(2ヒット目以降は×0.5)	○
タイプ 物理	前方へ小さく跳ねながら左右のツメで引っかく	
空中突進	×1.5	○
タイプ 物理	空中に浮かび上がったあと、一直線に突進する	
落下引っかき攻撃	×1.0	△
タイプ 物理	高くジャンプして、落下しながらツメで引っかく	

Nobody
ダスク



おもな出現ワールド	HP補正
●トワイライトタウン	×1.6
●ビーストキャッスル(エピソード2以降)	経験値補正
●オリンポスコロシアム(エピソード2)	×1.5

特徴的な行動
●ダメージを受けると、『払い蹴り』『頭突き』『空中歩行攻撃』のいずれかで反撃する

踊るような動きが特徴的なノーバディ。『スライドターン』で動きを封じる→『たたかう』で攻撃、をくり返せば、何もさせずに倒せるはずだ。

△リアクションコマンド

スライドターン

表示タイミング:ダスクの近くにいるとき(『スライドターン』でとまどっている最中か、何らかの攻撃を実行中のダスクはのぞく)
効果:ダスクの背後にすばやくまわりこみ、そのダスクおよび周囲にいるダスクとクリーパーをとまどわせて、少しのあいだ行動不能にする

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0

落とすプライズ

MP 小×4
●たそがれのかけら(10%)
●満たされるしずく(2%)

ロクサス編(1日目)
HP 大×5 マニー 大×15

ロクサス編(2日目以降)
HP 小×4 マニー 中×1
●ポーション(10%/※1)
※1……1-A やすらぎの園を訪れる前は0%

使う攻撃

攻撃名/タイプ	威力補正	弾き返し
払い蹴り	×1.0	○
タイプ 物理	地表スレスレから近づき、相手の足を払う	
頭突き	×1.0	○
タイプ 物理	低空から近づき、頭を跳ね上げる	
空中歩行攻撃	×1.0(2ヒット目以降は×0.25)	○
タイプ 物理	逆さになって空中を歩きながらビンタする	

Nobody
クリーパー



おもな出現ワールド	HP補正
●トワイライトタウン	×1.0
●ホロウバスティオン(エピソード1、2)	経験値補正
●存在しなかった世界	×1.0

特徴的な行動
●相手が遠くにいると、鳥のような姿になって、羽ばたきつつジャンプして近づく
●ダメージを受けるか攻撃を弾き返されると、相手が近くにいるなら『3連斬りつけ』で、遠くにいるなら『ヤリ落下攻撃』で反撃する

さまざまな形に変形する能力を持つ。攻撃の前には下記のような前兆を見せるので、円盤状になったらその場から離れ、袋状になったら立ち止まらずに移動しつづけて攻撃をかわそう。攻撃をかわした直後に、スキをついてコンボで攻めるといい。

『3連斬りつけ』の前兆



↑円盤状の姿になり、地面の上を円を描くように動く。

『ヤリ落下攻撃』の前兆



↑袋状の姿になり、何度か膨らんだり縮んだりする。

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0

落とすプライズ

MP 小×2
●はざまのかけら(8%)
●満たされるかけら(2%)

ロクサス編
HP 大×3

使う攻撃

攻撃名/タイプ	威力補正	弾き返し
3連斬りつけ	×0.5(2ヒット目以降は×0.25)	○
タイプ 物理	剣に姿を変え、3回斬りつける	
ヤリ落下攻撃	×1.0	△
タイプ 物理	ヤリに姿を変え、相手の頭上めがけて落下する	

Nobody ドラグーン



おもな出現ワールド	HP補正
●トワイライトタウン(エピソード2以降)	×1.6
●ビーストキャッスル(エピソード2以降)	経験値補正
●存在しなかった世界	×2.5

特徴的な行動 ●出現直後に『ジャンプ』を使う

ヤリでの攻撃がやっかいなノーバディだが、そのヤリを弾き返し、『ラーニング』→『ジャンプ』という手順で攻撃すれば意外と簡単に倒せる。弾き返しを狙うときは、『たたかう』や『リフレクトガード』を使うよりも、グーフィーのそばに立ったり、スティッチを召喚したりするほうがラクだ。

△リアクションコマンド

ラーニング 空中可

表示タイミング：『なぎ払い』か『回転縦振り』を弾き返したときにドラグーンの身体から飛び出す光の球(この球は10秒で消える)の近くにいて、光の球を飛び出させたドラグーンをまだ倒していないとき

効果：『たたかう』コマンドが『ジャンプ』コマンドに切りかわる。『ラーニング』を使うたびに、『ジャンプ』を使用できる回数が増加(最大9回まで。別のマップに移動すると『たたかう』にもどる)。『ジャンプ』を使うと、上空からの急降下突きと衝撃波で攻撃する(最大2ヒット、威力補正：×2.0／※2)

※2……タイプは「突き：物理、衝撃波：なし」

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0

落とすプライズ

MP		
	大×6	●はざまのかけら(12%) ●満たされる魔石(4%) ●ノーバディランス(1%)

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
ジャンプ	×2.0	△
タイプ 物理	ヤリをかまえ、相手の頭上めがけて落下する	
なぎ払い	×1.5	○
タイプ 物理	ヤリを横に振りまわす	
回転縦振り	×0.25	○
タイプ 物理	ヤリを縦に振りまわして相手を上へ吹き飛ばす	

Nobody アサシン



おもな出現ワールド	HP補正
●トワイライトタウン(ロクサス編、エピソード2)	×1.6
●存在しなかった世界	経験値補正
	×2.5

特徴的な行動
- ●出現直後のみ『突き』を使う
- ●ソラやロクサスの攻撃を受けると、相手が近くにいるときは『なぎ払い』か『自爆』、相手が遠くにいるときは『連続刈り取り』で反撃する

この敵は、おもに地中にもぐって行動する。地中にいるときは攻撃が効かないので、アサシンの攻撃を弾き返した直後など、地上に出てきたところを狙おう。反撃の『自爆』は離れて避けること。

△リアクションコマンド

メルトブレイク 空中可

表示タイミング：『自爆』を実行中のアサシンの近くにいるとき

効果：アサシンをつかんで地面に投げつけ、『自爆』をかわす(投げつけられたアサシンは一時的に消滅)。さらに、別のアサシンが周囲の地中にいれば地上に飛び出させてしばらく行動不能にし、周囲の地上にいればダメージを与える(タイプ：なし、威力補正：×2.0)

※上記のリアクションコマンドは、ロクサス編では使えない

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0

落とすプライズ

MP 大×6 ●たそがれの魔石(12%) ●満たされる結晶(4%)

ロクサス編

HP 大×2 マニー 中×2 ●ハイポーション(5%)

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
突き	×1.5	○
タイプ 物理	右の触手を伸ばして突く	
連続刈り取り	×0.5	○
タイプ 物理	地中から触手を出し、相手の足を6回払う	
なぎ払い	×1.5	○
タイプ 物理	地中から出てきて触手を横に大きく振る	
跳びこみ	×0.5	○
タイプ 物理	地中から前方へ飛び出してまた地中にもぐる	
自爆	×2.0	×
タイプ 物理	相手のそばまで走っていって自爆後、消滅する	

Nobody
サムライ



おもな出現ワールド	HP補正
●トワイライトタウン(エピソード2以降)	×1.6
●ホロウバスティオン(エピソード1)	経験値補正
●存在しなかった世界	×2.5

特徴的な行動
- ダメージを受けると、『4連斬り』か『10連斬り』で反撃することが多い
- 攻撃を弾き返されて動作が中断されるとその場に正座して、しばらくのあいだ何もしなくなる

刀を使うノーバディ。真っ向から立ち向かうのは危険なので、こちらから攻めるときは、サムライの攻撃を弾き返し、正座しているスキを狙うといい。リアクションコマンドを使うなら、方向キーの上(または下)と◎ボタンを交互に連打すれば、うまく『ジ・エンド』を選べることが多い。

△リアクションコマンド

デュエルバウト

表示タイミング：正座したサムライの近くにいるとき
効果：すべてのコマンドが『?』と表示され、約4.3秒後、それらのうちひとつだけが『ジ・エンド』に変化。『ジ・エンド』を使うと、ソラがサムライに斬りつける(威力補正：×10.0)。『?』を選んでもペナルティはない。コマンドが『ジ・エンド』に変わってから約0.7秒が過ぎると、ソラがサムライの『居合い抜き』を受ける

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0

落とすプライズ

MP		
	大×6	●はざまの魔石(12%) ●満たされる結晶(4%)

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
縦斬り	×1.5	○
タイプ 物理	右の刀を縦に振る	
横斬り	×1.5	○
タイプ 物理	左の刀を横に振る	
4連斬り	×0.5	○
タイプ 物理	左右の刀それぞれで、突いたあと斬り上げる	
10連斬り	1〜9段目：×0.25　10段目：×2.0	(※1)
タイプ 物理	連続で斬ったあと、ダッシュしながら刀を振る	
居合い抜き	×2.0	△
タイプ 物理	すれちがいざまの抜き打ちをくり出す	

※1……○(4段目と10段目は△)

Nobody
スナイパー



おもな出現ワールド	HP補正
●トワイライトタウン(エピソード2以降)	×1.6
●ザ・ランド・オブ・ドラゴン(エピソード2以降)	経験値補正
●存在しなかった世界	×2.5

特徴的な行動
- 出現直後に『光の矢』を使う
- ダメージを受けると、『光の矢』『瞬間移動なぐり』『巨大光の矢』のいずれかで反撃する
- ときどき、空中にぶら下がるように静止する。しばらく時間がたつかソラが近づくとこの状態をやめ、『瞬間移動なぐり』を使う

重力を無視して空中を走りまわるように移動しつつ、光の矢を撃ったり手にしたボウガンでなぐりつけたりしてくる。光の矢はリアクションコマンド『ワープスナイプ』で弾き返し、ボウガンでなぐってくる攻撃は、スナイパーの瞬間移動後、姿を現した瞬間にジャンプしてかわそう。

△リアクションコマンド

ワープスナイプ　空中可

表示タイミング：スナイパーの撃ってきた、空中で静止している状態の光の矢(巨大な光の矢も含む)の近くにいて、光の矢を撃ってきたスナイパーをまだ倒していないとき
効果：光の矢のところへ瞬間移動して弾き返す(威力補正：光の矢は×5.0、巨大な光の矢は×10.0)。1本の光の矢に対して、最大で3回まで使用できる

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0

落とすプライズ

MP		
	大×6	●はざまのしずく(12%) ●満たされる魔石(4%)

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
光の矢	×1.5	○
タイプ 物理	静止したあと相手を追う光の矢を撃つ	
瞬間移動なぐり	×1.5	○
タイプ 物理	瞬間移動で近づき、ボウガンでなぐりつける	
巨大光の矢	×2.0	○
タイプ 物理	静止したあと5本に分裂する巨大な光の矢を撃つ	

Nobody ダンサー



おもな出現ワールド	HP補正
●トワイライトタウン(エピソード2以降)	×1.6
●ホロウバスティオン(エピソード2)	経験値補正
●存在しなかった世界	×2.5

特徴的な行動 ●ひるまされたり攻撃を弾き返されたりすると、『振りまわし投げ』か数回連続の『蹴り上げ攻撃』で反撃することが多い

さまざまな蹴りをくり出すほか、ダメージを受けると身体を光らせながら前進してくる。光っているダンサーに触れると、つかまって投げ飛ばされ、大ダメージを受けてしまう。一度攻撃を当てたあとは立ち直るスキを与えず、一気に倒すのがベストだ。もし光りはじめてしまったら、光が消えるまで逃げまわろう。なお、マグネ系の魔法で動きを封じながら戦うと、倒すのがかなりラクになる。



⬅苦戦するようなら連携や召喚魔法に頼るのも手だ。

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0

落とすプライズ

MP	大×6	●たそがれのしずく(12%) ●満たされる魔石 (4%)

使う攻撃

攻撃名/タイプ	威力補正	弾き返し
急降下蹴り	×1.5	○
タイプ 物理	しばらく宙に浮いたあと、急降下しながら蹴る	
まわし蹴り	×1.5	○
タイプ 物理	すばやくジャンプしてまわし蹴りをくり出す	
回転下段蹴り	×0.25	○
タイプ 物理	ブレイクダンスのような体勢で蹴りをくり出す	
蹴り上げ攻撃	×1.0	○
タイプ 物理	蹴り上げて相手を上へ吹き飛ばす	
振りまわし投げ	×2.0	×
タイプ 物理	ソラをつかんで振りまわし、放り投げる	

Nobody バーサーカー



おもな出現ワールド	HP補正
●トワイライトタウン(エピソード1)	×2.5
●トワイライトタウン(エピソード2以降)	経験値補正
●存在しなかった世界	×2.5

特徴的な行動 ●吹き飛ばされるとハンマーを落とす。落としているあいだは、3秒後に新しいハンマーを自分の手元に出現させる以外の行動はしない

巨大なハンマーを持つノーバディ。攻撃の前にソラに背中を向けて歩くことがほとんどなので、そこを狙って吹き飛ばし、リアクションコマンドで手早く倒そう。なお、バーサーカーが持っているハンマーに当たった攻撃は弾き返されるので注意。

△リアクションコマンド

バーサク➡ストライド➡マグナストーム

表示タイミング: バーサーカーの落としたハンマーの近くにいるとき
効果:『バーサク』でハンマーを拾い、約4秒間、すべるように移動できる。このときは、ハンマーに触れた敵の動きを封じて引きずることが可能。拾ってから約3秒後〜4秒後のあいだは『ストライド』で攻撃でき(威力補正:×0.5)、『ストライド』を3回使ったあとは『マグナストーム』で攻撃が可能(威力補正:×0.5、最後の2ヒットは×3.0)。リアクションコマンドによる一連の行動のあいだは、敵の攻撃が当たらない

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0

落とすプライズ

MP	大×6	●はざまの結晶(12%) ●満たされる結晶(4%)

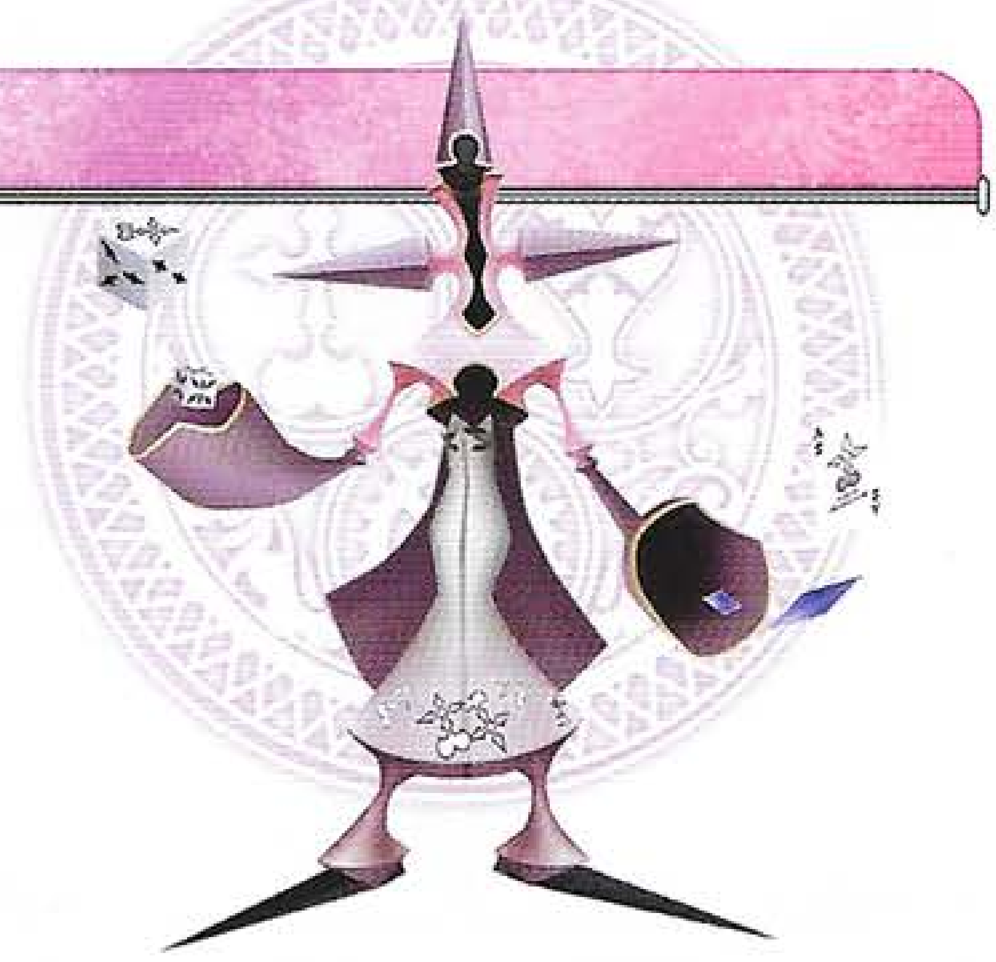
使う攻撃

攻撃名/タイプ	威力補正	弾き返し
ハンマー引き寄せ	×1.5	△
タイプ 物理	ハンマーを引き寄せる	
回転蹴り	×1.5	○
タイプ 物理	ハンマーを支柱として回転蹴りを放つ	
ジャンプ攻撃	×1.5	○
タイプ 物理	ジャンプ後、相手の頭上めがけて落下する	
巨大化ハンマー乱舞	×0.25 (衝撃波のみ×2.0)	(※2)
タイプ 物理	ハンマーを巨大化させ、ピストン運動→振りまわし→衝撃波の順に連続でくり出す	
往復突進	×1.0 (2ヒット目以降は×0.5)	○
タイプ 物理	ジャンプで往復しつつ体当たりする	

※2……△(衝撃波は×)

Nobody

ギャンブラー



おもな出現ワールド	HP補正
●トワイライトタウン(エピソード2以降) ●ポートロイヤル(エピソード2以降) ●存在しなかった世界	×1.6 **経験値補正** ×2.5

特徴的な行動
- 「腹を突き出しながら歩く」「両足をそろえて跳ねる」「身体にカードをまとわせて飛ぶ」という3種類の方法で移動し、ときどき(ソラの攻撃でひるまされるとほぼ確実に)移動方法を変える
- 腹を突き出しながら歩いているときは『回転攻撃』を、両足をそろえて跳ねているときは『カード』を、身体にカードをまとわせて飛んでいるときは『ダイス』を使う

カードとダイスを持っている敵で、リアクションコマンドによってカードやダイスのゲーム勝負を挑むことができる。これらの勝負に勝つとギャンブラーが大量のマニーを落とすため、お金かせぎにはもってこいだ。とくに、カードゲームは勝つのが比較的簡単なのでオススメ。ギャンブラーがカードを投げてこないようなら、両足をそろえて跳ねはじめるまでダメージを与えよう。お金かせぎが目的ではないときも、ゲーム勝負を挑み、勝った直後のスキを狙えばラクに倒せる。ただし、ゲームに負けるとソラは姿を変えられてしまうので、そのときは、もとの姿にもどるまで逃げまわること。



⇦ダメージを与えたあとにギャンブラーの移動方法を確認すると、つぎにどの攻撃がくるかわかる。



⇦ゲーム勝負は、少し待つと『○』と『×』の変化がゆっくりになっていき、ボタンを押すタイミングが計りやすくなる。

各ゲームの仕組み

カードゲーム

4つのコマンドのうち3つが『×』、ひとつが『○』になり、『×』のなかを『○』がスロットのように流れていく。カーソルを合わせたコマンドが『○』のときに◎ボタンを押せばソラの勝ちで、地上にいるギャンブラーすべてがマニーをバラまいたうえ、しばらくのあいだ攻撃してこなくなる。逆に、コマンドが『×』のときに◎ボタンを押すか、カードゲーム開始から約3.3秒がたつとギャンブラーの勝ちで、ソラがカードの姿(→P.64)にされてしまう。

ダイスゲーム

リアクションコマンド『○』と『×』が入れかわりで何度も表示されていく。リアクションコマンドが『○』のときに△ボタンを押せばソラの勝ちで、地上にいるギャンブラーすべてがマニーをバラまいたうえ、しばらくのあいだ攻撃してこなくなる。逆に、リアクションコマンドが『×』のときに△ボタンを押すか、ダイスゲーム開始から3.5秒がたつとギャンブラーの勝ちで、ソラがダイスの姿(→P.64)にされてしまう。

△リアクションコマンド

ゲームスタート

表示タイミング：『カード』でカードを飛ばす直前のギャンブラーの近くにいるとき
効果：カードゲームがはじまる。ゲームの仕組みは左下を参照

ダイスストップ⇒○(×)

表示タイミング：『ダイス』でダイスを飛ばす直前のギャンブラーの近くにいるとき
効果：ダイスゲームがはじまる。ゲームの仕組みは左下を参照

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0

落とすプライズ

MP	大×6	●たそがれのかけら(12%) ●満たされる魔石(4%) ●ノーバディガード(1%)

カードゲームやダイスゲームに勝ったとき

マニー	大×10

使う攻撃

攻撃名/タイプ	威力補正	弾き返し
回転攻撃	×0.25	○
タイプ 物理	逆立ちの姿勢で、回転しながら体当たりする	
カード	×0.25	×
タイプ 物理	小さなカードを何枚も飛ばして切りきざむ	
ダイス	×1.0(2ヒット目以降は×0.5)	○
タイプ 物理	巨大なダイスを投げつける	

Nobody ソーサラー



おもな出現ワールド	HP補正
●存在しなかった世界	×1.6
	経験値補正
	×2.5

特徴的な行動
- ●ソラが近くにいるときは『シールド』を、遠くにいるときは『ショット』を使うことが多い
- ●ソラの攻撃でダメージを受けると、『連続攻撃』で反撃することがある

赤く光る8つのキューブとともに現れ、それらをあやつって攻撃してくる。ヘタに近づくと『シールド』のエジキにされるので、少し離れたところで様子を見たほうがいい。『ショット』でキューブがソラをコの字型に囲んだら、一瞬待ったのちにジャンプして跳び越え、一気にソーサラーに近づいて攻撃しよう。なお、反撃で使ってくる『連続攻撃』をかわすのは難しいが、『リフレクトガード』を立てつづけに使えば、ある程度弾き返せる。



⬅魔法を使うなら、マグネ系かリフレク系でないとまったく効かないので注意。

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0	×0	×0	×0	×1.0

落とすプライズ

MP		
	大×6	●たそがれの結晶(12%) ●満たされる結晶(4%)

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
シールド	×0.25	△
タイプ 物理	キューブを壁状に並べる	
ショット	×0.25	△
タイプ 物理	キューブを相手を囲むように並べてからぶつける	
連続攻撃	×0.25（最後は×1.0）	△
タイプ 物理	キューブを棒状に並べて振りまわす	

Others サイファー



おもな出現ワールド	HP補正
●トワイライトタウン（ロクサス編）	×5.0
	経験値補正
	×2.5

特徴的な行動
- ●攻撃するかわりに跳びのいたり、「俺を退屈させるな」と言って挑発したりすることがある
- ●HPが残り約80%まで減ったあとは、走って近づいてきたり、『なぎ払い』や『浪漫突き』を使ってきたりするようになる

歩いてロクサスに近づきながら技を出すのが基本的な行動パターン。ロクサスの攻撃がサイファーの武器に当たると弾き返されてしまうが、相手も大きく姿勢をくずすので、そのスキにコンボを当てよう。攻撃を弾き返されないように、サイファーが武器を空振りした直後に仕掛ける手もある。攻撃をかわすには、ジャンプで頭上を跳び越すか、サイファーが技を使いはじめた瞬間にその場から離れればいい。



⬅難しいことを考えなくても、サイファーに近づいて◉ボタンを連打しているだけで十分勝てる。

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0

落とすプライズ

（なし）

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
縦振り	×0.5	○
タイプ 物理	まっすぐに武器を振り下ろす	
なぎ払い	×0.25	△
タイプ 物理	回転しながら武器を横に振る	
浪漫突き	×0.5	△
タイプ 物理	空中から武器を突き出して突進する	

Others 不死の海賊A



おもな出現ワールド	HP補正
●ポートロイヤル(エピソード1、2)	×2.5
	経験値補正
	×2.5

特徴的な行動 ●ファイア、ブリザド、サンダーのいずれかのタイプの攻撃を受けると、タイプに応じた状態になって、一時的に攻撃しなくなる(→P.687)

暗いところでは人間の姿をしているが、月明かりに照らされるとガイコツの姿に変わる。人間の姿のときはどんな攻撃も通用しないので、明るい場所に立って敵が近寄ってくるのを待ち、リアクションコマンドで攻撃をかわしつつ反撃しよう。ファイア、ブリザド、サンダータイプの攻撃に極端に弱い点を突き、魔法で戦うのも手。ドナルドの『ドナルドサンダー』なども、敵をしびれさせて攻撃を封じるといった足止め用として役立つはずだ。

△リアクションコマンド

バックステップ⇒ハイカウンター

表示タイミング:『3連撃』を使おうとしている不死の海賊Aのそばにいるとき
効果:『バックステップ』で後退しながら不死の海賊Aの攻撃をかわし、『ハイカウンター』で反撃する(威力補正:×3.0)

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×2.5	×2.5	×2.5	×1.0	×1.0

落とすプライズ

MP	マニー	
大×4	大×2	●ポーション(10%)

使う攻撃

攻撃名/タイプ	威力補正	弾き返し
3連撃	×1.0(2ヒット目以降は×0.5)	○
タイプ 物理	踊るような動きで斧を3回振る	
接近斬り	×1.0(2ヒット目以降は×0.5)	○
タイプ 物理	駆け寄って両手の斧を横に振る	
渾身の一撃	×2.0	○
タイプ 物理	斧を大きく振りかぶってたたきつける	

Others 不死の海賊B



おもな出現ワールド	HP補正
●ポートロイヤル(エピソード1、2)	×2.5
	経験値補正
	×2.5

特徴的な行動 ●ファイア、ブリザド、サンダーのいずれかのタイプの攻撃を受けると、タイプに応じた状態になって、一時的に攻撃しなくなる(→P.687)

月明かりに照らされると、見た目が人間からガイコツに変わる。ガイコツのときでないと攻撃が効かないので、暗がりで戦うのは避け、明るいところへおびき出してから倒そう。



⬅不死の海賊Bが投げる爆弾は敵にも当たるため、こちらの役に立ってくれることもある。



➡ほかの不死の海賊と同様、魔法で攻撃すれば、大ダメージを与えると同時に足止めができる。

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×2.5	×2.5	×2.5	×1.0	×1.0

落とすプライズ

MP	マニー	
大×4	大×2	●エーテル(10%)

使う攻撃

攻撃名/タイプ	威力補正	弾き返し
ナイフ	×1.0(2ヒット目以降は×0.5)	○
タイプ 物理	ナイフで2回斬りつける	
爆弾	×2.0	×
タイプ ファイア	爆弾を投げる	

Others
不死の海賊C



おもな出現ワールド	HP補正
●ポートロイヤル(エピソード1、2)	×1.6
	経験値補正
	×2.5

特徴的な行動
- ●相手が近くにいるときは『スイング』を、遠くにいるときは『射撃』を使うことが多い
- ●ファイア、ブリザド、サンダーのいずれかのタイプの攻撃を受けると、タイプに応じた状態になって、一時的に攻撃しなくなる(→P.687)

遠距離からの射撃が得意な敵。弾丸を撃ってきたら、リアクションコマンドで弾き返して自滅させよう。ただし、暗がりにいて人間の姿をしているときはどんな攻撃も効かず、弾丸を弾き返してもダメージを与えることができない。不死の海賊Cは棒でなぐりつけてくるときに少し前進するので、敵が暗いところにいるなら、いったん近寄ってこの攻撃を誘い、月明かりのもとに引っ張り出すこと。

△リアクションコマンド

リバースヒット

表示タイミング：『射撃』か『3連射』を使おうとしている不死の海賊Cがいるとき
効果：キーブレードをかざして防御し、弾丸を弾き返す(威力補正：×1.0)。防御中に正面からほかの攻撃を受けた場合、その攻撃も弾き返せる

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×2.5	×2.5	×2.5	×1.0	×1.0

落とすプライズ

MP	マニー	
大×4	大×2	●ハイポーション(5%)

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
スイング	×1.0	○
タイプ 物理	棒でなぐりつける	
射撃	×1.0	△
タイプ 物理	棒から弾丸を撃つ	
3連射	×1.0(2ヒット目以降は×0.5)	△
タイプ 物理	棒を上にかざしたあと、3連続で弾丸を撃つ	

Others
スカーの幻影



おもな出現ワールド	HP補正
●プライド・ランド(エピソード2)	×0.01
	経験値補正
	×0

特徴的な行動
- ●しつこくソラたちをつけまわすが、まわりを走ったり飛び跳ねたりするだけで、攻撃はいっさい行なわない

ソラたちのあとをついてくるだけで、まったく攻撃してこない。HPも極めて低く、放っておいても仲間が一瞬で倒してしまうだろう。なお、スカーの幻影と一緒にいると、ほかの敵が同時に出現する数が少し減る。そのため、仲間のバトルスタイルを「ソラにまかせろ」にして、スカーの幻影を倒さずに放っておけば、それ以外の敵と戦ったり逃げたりするときに少しラクができるのだ。



⬅何もしてこないとはいえ敵なので、スカーの幻影がいるとキャンプメニューは開けない。



➡出現後はマップ内を、『ダッシュ』でも振り切れないほどの速さで、どこまでも追ってくる。

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0

落とすプライズ

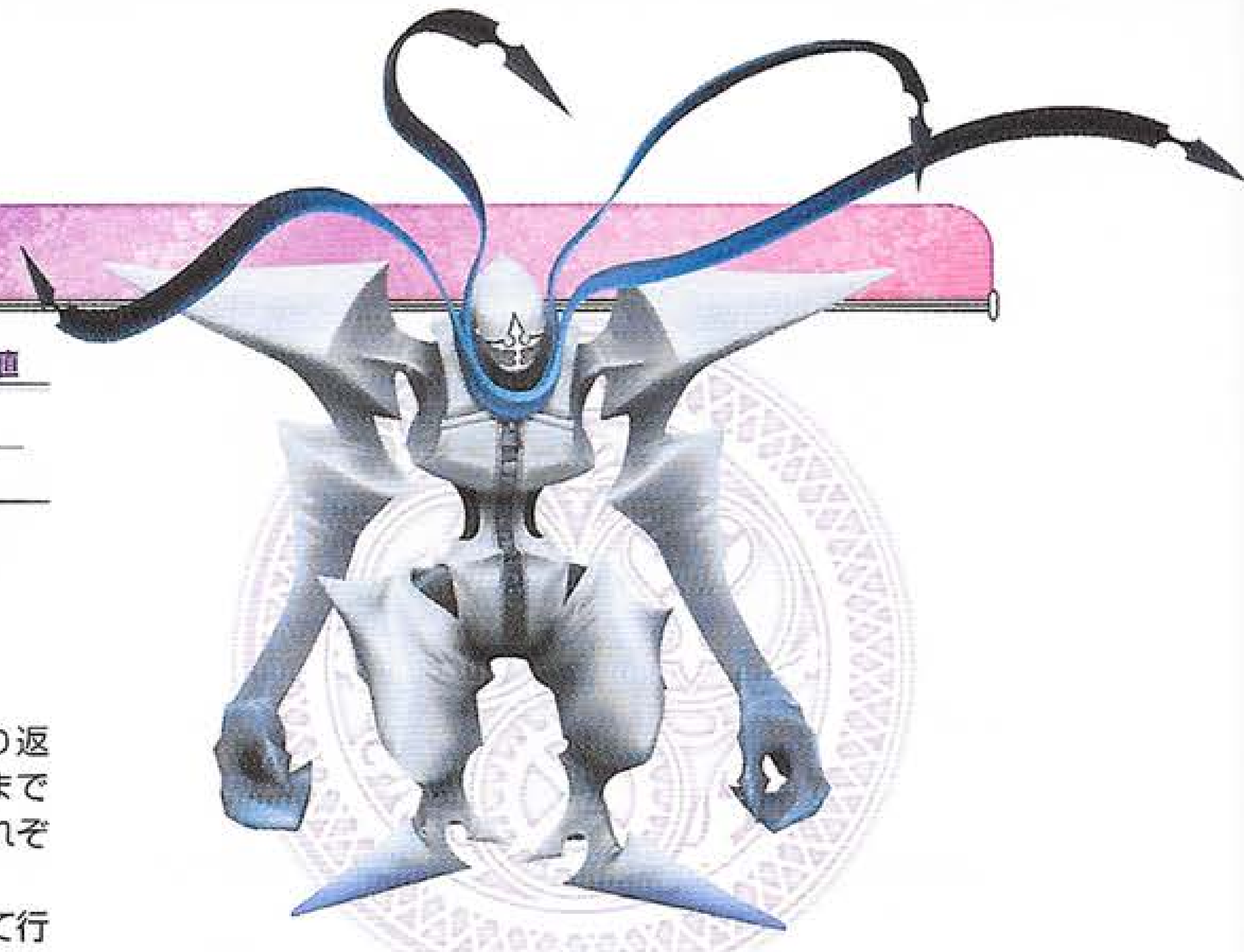
MP
小×5

使う攻撃

(なし)

Nobody
トワイライトゾーン

出現場所	HP	経験値
トワイライトタウン 1-C めざめの園	300	――



特徴的な行動
- 数種類の行動を1セットとして、それをくり返す。行動の組み合わせは、HPが残り75%まで減ったときと、半分まで減ったときに、それぞれ切りかえる
- バトル開始直後と、HPが残り半分まで減って行動を切りかえるときに、イバラ状の光でロクサスを空中に拘束して、『連続パンチ』→『たたきつけ』→『光球』と使う

バトルがはじまったときとダメージをある程度与えたときに、ロクサスを空中に拘束し、3種類の攻撃を一方的に仕掛けてくる。しかし、どの攻撃も、リアクションコマンドを使えば無傷で反撃することが可能。3番目のリアクションコマンド『ブレイクレイド』を使うと、床に落ちたあとにトワイライトゾーンがしばらく倒れるので、そのスキに攻撃しよう。

トワイライトゾーンの身体でこちらの攻撃が当たるのは、頭部のあたりだけ。リアクションコマンド『スライドターン』を活用して攻撃を避けつつ、頭部に近づいたときにコンボを仕掛けよう。ただし、手足を床に突き刺して『イバラビーム』を放ってくる場面では、頭部から大きく離れていたほうが安全。このときはクリーパーが計5体まで現れるため、離れて待っているあいだはそちらを攻撃するといい。



⬅リアクションコマンドが、たびたび表示される。こまめに△ボタンを押しながら行動しよう。



➡リアクションコマンドが表示されない攻撃は、敵から離れたりジャンプしたりすれば回避できる。



⬅トワイライトゾーンが手足を床に突き刺しているときは、写真の位置にいれば『イバラビーム』は届かない。

△リアクションコマンド

キーカウンター 空中可

表示タイミング：空中に拘束されて、『連続パンチ』でなぐられる直前
効果：攻撃を避けつつ反撃する（威力補正：×2.0）

ムーンサルト 空中可

表示タイミング：『たたきつけ』で、空中に放り投げられて落下していく途中
効果：攻撃を避けつつ反撃する（威力補正：×2.0）

ブレイクレイド 空中可

表示タイミング：『光球』で、足場をひっくり返されて落ちていく途中
効果：キーブレードを光の弾にぶつけて暴発させる（威力補正：×4.0、トドメ可）

スライドターン 空中可（※1）

表示タイミング：『イバラビーム』や『究極ビーム』でビームが飛んできたとき
効果：ビームが床から放たれた場合は半円を描くようにすばやく移動し、空中から放たれた場合は宙に舞い上がり、攻撃をかわす

※1……ビームが空中から放たれた場合のみ

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
連続パンチ	×0.25	×
タイプ 物理	拘束した相手を3回なぐる	
たたきつけ	×1.0	×
タイプ 物理	放り投げた相手を床にたたきつける	
光球	×1.0	×
タイプ 物理	足場をひっくり返して巨大な光の弾をぶつける	
イバラビーム	×1.0	×
タイプ なし	イバラ状のビームを放つ	
片手なぎ払い	×1.0	△
タイプ 物理	側転しながら左腕で払う	
両手振り払い	×1.0	△
タイプ 物理	腹ばいの姿勢で前進しつつ両腕で払う	
発光	×0.5	×
タイプ なし	床に突き刺した手足から光を発する	
究極ビーム	イバラビーム：×0.5　爆発：×0.25	×
タイプ なし	イバラビーム連射後、床に爆発を起こす	

Nobody
アクセル

	出現場所	HP	経験値
1回目	トワイライトタウン 1-2 空き地	105	―
2回目	トワイライトタウン 1-19a 地下広間A	345	―



1回目

特徴的な行動
- ●すわった直後に『ファイアカッター』を使う
- ●『連続攻撃』を弾き返されると、動きを一瞬止めたあと『片手武器投げ』で反撃する
- ●HPが残り半分まで減った直後に、「ちょい本気だ！」と言って『乱舞(1回目)』を使う

ふだん使ってくる『連続攻撃』は、側面へまわりこむか跳ぶことでかわせる。回避したあと、すかさずコンボを仕掛けよう。遠くでアクセルがすわったら、走り寄るか、少し待って『リフレクトガード』を使えば、直後にくる攻撃を受けずにすむ。



⬅『連続攻撃』を『リフレクトガード』で弾き返し、時計まわりに走って直後の反撃を避けたあと、攻撃してもいい。

2回目

特徴的な行動
- ●バトル開始直後に『火炎の牢獄』を使う
- ●HPが残り約60%まで減ると、炎の壁に隠れて『突撃』や『落下攻撃』を使うようになる
- ●HPが残り約25%まで減った直後に、「その身にきざめ！」と言って『乱舞(2回目)』と『火炎の牢獄』を使う

バトル中、ロクサスは二刀流になり、能力が変化する(→P.65)。基本戦法は1回目のバトルと同じでいいが、『リフレクトガード』は使えないので注意。

床が赤く熱を帯びているときは、約5秒おきにこちらのHPが1ずつ減る(ゼロにはならない)。コンボフィニッシュなどを当ててアクセルを吹き飛ばし、『ランアップ』→『クリア』を使うことで、床を通常の状態にもどそう。敵が炎の壁に隠れたら、部屋の中央で△ボタンを連打していれば、直後の攻撃にリアクションコマンドで対処できる。



⬅炎の壁に囲まれた場所で戦う。炎の壁に近づくと火柱が立ち、それに触れると吹き飛ばされるが、HPは減らない。

△リアクションコマンド

ランアップ➡クリア

表示タイミング：2回目のバトルで、床が熱を帯びている状況でアクセルを吹き飛ばしたとき
効果：『ランアップ』で炎の壁を駆け上がり、『クリア』で敵をたたき落として床を通常の状態にもどす



⬅ダメージは与えないが、床の熱が冷めるのに加え、アクセルをしばらく行動不能にできる。

バーストエッジ

表示タイミング：2回目のバトルで、アクセルが炎の壁に隠れてから攻撃をくり出してきたとき
効果：攻撃を避けつつキーブレードを投げ当て(最大3ヒット、威力補正：×1.0、トドメ可)、敵を吹き飛ばす

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
連続攻撃	×0.75 (2ヒット目以降は×0.25)	○
タイプ 物理	武器を振りまわしたあと、前方へ投げる	
ファイアカッター	×0.5 (2~4ヒット目は×0、5ヒット目以降は×0.25)	△
タイプ ファイア	炎をまとった武器を投げる	
片手武器投げ	×1.5	△
タイプ ファイア	片方の武器に炎をまとわせて投げる	
火炎の牢獄	×1.0	×
タイプ ファイア	目の前に巨大な火柱を立て、床を燃やす	
突撃	武器：×1.0　火柱：×0.75	(※2)
タイプ ファイア	武器を放って火柱を立てながら直進する	
落下攻撃	炎：×1.0　火柱：×0.75	(※2)
タイプ ファイア	落下して、着地時に周囲へ炎を放つ	
乱舞(1回目)	×0.25 (3、5、6段目は×0)	△
タイプ ファイア	武器に炎をまとわせ、6回投げる	
乱舞(2回目)	武器投げ：×0.25 (2、5段目は×0) 突進：×1.0　火柱：×0.25	(※2)
タイプ ファイア	武器を5回投げ、突進したあと火柱を立てる	

※2……△(火柱は×)

Others ビビの幻影



出現場所
トワイライトタウン
1-12 トンネル

HP	経験値
1	1

特徴的な行動
- ●側転したあとは、かならず攻撃をくり出す
- ●笑ったり歩いたりしているときに攻撃を仕掛けられると、側転してかわすことが多い

合計で14体現れるビビの幻影をすべて倒すと、バトルが終わる。横へまわりこんでの『たたかう』で、1体ずつ倒していこう。側転でかわされたら、直後に使ってくる攻撃を避けたあと反撃するといい。

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
振り下ろし	×1.0	○
タイプ 物理	前方へ跳ねて武器を振り下ろす	
縦回転攻撃	×0.5（2ヒット目以降は×0.25）	△
タイプ 物理	前方へ跳ねながら武器を3回振り上げる	

Others シャドウロクサス



出現場所
トワイライトタウン
1-11 サンセット住宅街

HP	経験値
105	——

特徴的な行動
- ●攻撃を何度も弾き返されると、3種類の攻撃によるコンボをくり出すことがある
- ●HPが残り約半分まで減ると、コンボをほぼ毎回くり出すようになる

間合いが詰まると、攻撃をくり出してくる。離れてかわすか『リフレクトガード』で防いだあと、近づいてコンボを当てよう。ある程度ダメージを与えると、シャドウロクサスはコンボを連発してくるようになるが、対処法は変わらない。

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
縦振り	×0.5	○
タイプ 物理	武器を振り下ろす	
横振り	×0.5	○
タイプ 物理	武器を横に振りまわす	
突き	×0.5	△
タイプ 物理	大きく前進しながら武器で突く	
回転横振り	×0.5	△
タイプ 物理	横回転して武器を振りまわす	

Others シャン・ユー&ハヤブサ

	出現場所	HP	経験値
シャン・ユー	ザ・ランド・オブ・ドラゴン 3-10 宮殿入口	442	——
ハヤブサ	（シャン・ユーとともに出現）	102	——

特徴的な行動

シャン・ユー
- ●連続してダメージを受けると、『昇竜斬』で反撃する（吹き飛んでいた場合は、『昇竜斬』の動作の後半部分だけを使って反撃する）
- ●ナイトウォーカーを一度に3体ずつ、合計9体まで呼び出す
- ●HPがゼロのハヤブサを回復することがある
- ●HPが残り半分まで減ると、身体からオーラを発生させるようになる。オーラ発生中は『昇竜斬』と『突進』を使う

ハヤブサ
- ●攻撃を受けると『急降下攻撃』で反撃する
- ●シャン・ユーがひるんだり吹き飛んだら、直後に『持ち上げ』を使うことが多い
- ●HPがゼロになっても倒れない。ただし、HPが回復するまで攻撃しなくなる

シャン・ユーは、ハヤブサを引き連れているうえに、ナイトウォーカーを呼び出す。倒す必要があるのはシャン・ユーだけだが、ナイトウォーカーが宮殿の扉を攻撃するため、そちらを先に倒すこと。このバトルでは、扉の耐久力がゼロになってもゲームオーバーになるからだ。なお、ハヤブサは、HPをゼロにしても倒せないので無視しよう。

シャン・ユーに対しては、近づいてきたときに、離れて攻撃を避けてからコンボを当てるか、『リフレクトガード』を使って攻撃を弾き返すのが有効。敵の刀を弾き返すと、武器をぶつけて押し合う「つばぜり合い」になるが、このときに◬ボタンを連打すれば『ターンブレイク』で攻撃できる。

シャン・ユーが身体をオーラで包んだら、間合いを離し、「はっ！」という声に合わせて『リフレクトガード』を使おう。そうすれば、直後の『突進』を弾き返して、つばぜり合いに持ちこむことが可能だ。



⬅まずは、連携も活用してナイトウォーカーを倒す。敵や扉から出る、扉の耐久力を回復するプライズも拾っておきたい。



➡つばぜり合い中は◬ボタンを連打しておこう。敵を吹き飛ばした直後は、間合いが近ければコンボを当てられる。



△リアクションコマンド

おしかえす⇒ターンブレイク

表示タイミング：つばぜり合いの最中
効果：『おしかえす』を使うたびに、シャン・ユーを少し押し返す。『ターンブレイク』を使うと、敵の刀を弾いた直後に攻撃して吹き飛ばし（威力補正：×4.0、トドメ可）、オーラも消す



⬅『おしかえす』をすばやく3回使うと、直後に『ターンブレイク』が表示されるようになる。

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5

※シャン・ユーとハヤブサで共通

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
シャン・ユー		
縦斬り	×0.5	○
タイプ 物理	刀をすばやく振り下ろす	
連続斬り	1～4段目：×0.5（2ヒット目以降は×0.25） 5段目：×0.75	○
タイプ 物理	前進しながら刀で5回斬りつける	
なぎ払い	×1.5	○
タイプ 物理	刀を振りかぶったあと右へ振りまわす	
昇竜斬	衝撃波：×0.5（2ヒット目以降は×0） 刀：×1.0（2ヒット目以降は×0.5） 身体：×0.5（2ヒット目以降は×0.25）	△
タイプ 物理	衝撃波を発したあと、横回転しつつ跳び上がる	
突進	刀：×2.0（2ヒット目以降は×0） 身体：×1.0	△
タイプ 物理	小さく跳ねたあと、高速で直進しつつ突く	
ハヤブサ		
クチバシ	×1.0	○
タイプ 物理	降下してクチバシでつつく	
急降下攻撃	×1.2（2ヒット目以降は×0.2）	△
タイプ 物理	急降下攻撃をくり出し、急上昇で離脱	
持ち上げ	×0	○
タイプ 物理	低空飛行でつかみかかり、持ち上げる	

Others ビースト



出現場所	HP	経験値
ビーストキャッスル 4-10 ビーストの部屋	156	—

特徴的な行動 ●HPがゼロになっても倒れず、しばらく気絶したあとHPがある程度回復する

コグスワースが近くにいるときに使えるリアクションコマンド『ウェイクアップ』で、ひるませたり吹き飛ばしたりできる。その合間に、コンボなどで攻撃しよう。気絶させたら、△ボタン連打で『チャージ』→『ゲッタラウンド』を使えば、バトルが終わる。



⬅『ウェイクアップ』でビーストをひるませたら、すかさずコンボで5～6回くらい攻撃するといい。

△リアクションコマンド

ウェイクアップ

表示タイミング：立ち止まっているコグスワースの近くにいるとき
効果：光を放ち、ビーストに当たったらひるませる（すでにひるんでいた場合は吹き飛ばす）

チャージ⇒ゲッタラウンド

表示タイミング：ビーストが気絶しているとき
効果：『チャージ』を使ったあと、さらに『チャージ』をすばやく11回使うと『ゲッタラウンド』が表示。『ゲッタラウンド』を使うとバトルが終わる

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
ツメ振り	×0.75	△
タイプ 物理	右手を振り下ろして引っかく	
2段ツメ振り	×1.0（2ヒット目以降は×0.25）	△
タイプ 物理	つかみかかるように左右の手で引っかく	
下降ツメ振り	×1.5	△
タイプ 物理	跳びかかって右手を振り下ろす	

Heartless
ゲートガーディアン&ポセッサー

	出現場所	HP	経験値
ゲートガーディアン	ビーストキャッスル 4-6 地下倉庫	137	──
ポセッサー	(ゲートガーディアンとともに出現)	98	──



特徴的な行動

ゲートガーディアン
- 攻撃を受けてひるむと、『咆哮』で反撃することが多い
- フィニッシュ技や魔法を受けてHPが残り1になると、約3秒間活動を停止したあと、HPが全回復する
- 活動停止中に『リジェクト』を受けると消滅して、かわりにポセッサーが現れる
- HPが全回復するか、復活したあとは、『誘導弾』を使うようになる

ポセッサー
- 飛びまわるだけで攻撃はしない
- HPがはじめて残り半分まで減ったとき、扉に隠れてゲートガーディアンを復活させる

ゲートガーディアンを攻撃して活動を停止させ、リアクションコマンド『リジェクト』を使うと、ポセッサーが姿を現す。ポセッサーを倒せばバトルが終わるが、途中で扉に隠れてゲートガーディアンを復活させるため、同じ手順を2回行なう必要がある。

はじめて部屋の奥に進むと、ソードスタチューとアックススタチューが現れるので、まずはその2体を倒すこと。以降はフックバットが群れで現れるが、これは放置しよう。フックバットに対するリアクションコマンド『バットバレット』を使えば、ダメージを受けずにゲートガーディアンを攻撃できるからだ。

活動を再開するか復活したゲートガーディアンが使ってくる『追尾弾』は、飛んでくる弾を避けるのが困難。扉の横で待ち、弾が上へ飛んでいった直後に、小さくジャンプしてコンボを出せば、攻撃で弾を消せることが多い。フックバットが残っているなら、『バットバレット』を使うと弾を受けずにすむ。



⬅ゲートガーディアンの横で、小さくジャンプしてコンボで攻撃。HPプライズが出現したら敵の活動が止まった証拠だ。



➡ソードスタチューとアックススタチューを倒すときは、入口の上にある2階部分へ逃げこむと、かなり安全に戦える。

△リアクションコマンド

リジェクト

表示タイミング：活動を停止しているゲートガーディアンの正面に近づいたとき
効果：ゲートガーディアンが消滅し、扉からポセッサーが姿を現す



⬅2回目の『リジェクト』で出てきたポセッサーは、隠れたときの残りHPを引き継いでいる。

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5

※ゲートガーディアンとポセッサーで共通

落とすプライズ

ゲートガーディアンが活動を停止したとき	ポセッサーが扉に隠れるとき
HP 小×10 大×5	ドライヴ 小×10 大×5

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
パンチ	×1.0 (2ヒット目以降は×0.25)	△
タイプ 物理	赤く光る両手の拳を3回ぶつけ合わせる	
振り払い	×0.75 (2ヒット目以降は×0.25)	△
タイプ 物理	両腕を伸ばして横に3回振る	
たたきつぶし	×1.5 (2ヒット目以降は×0.25)	△
タイプ 物理	両腕を伸ばして床に3回たたきつける	
咆哮	×0.5	×
タイプ なし	衝撃を発する叫び声で相手を吹き飛ばす	
追尾弾	光球：×0.25 追尾弾：×1.0 (2ヒット目以降は×0.25)	(※1)
タイプ ダーク	黒い光球から追尾弾を5発放つ	

※1……光球：×、追尾弾：△

Heartless
ダークストーカー

出現場所	HP	経験値
ビーストキャッスル 4-11 ダンスホール	176	──

※シャンデリアのHPは59、柱のHPは39

特徴的な行動
- 通常は、窓→シャンデリア→床→柱の順に、ひそむ場所を変えていき、ひそんでいる場所に応じた攻撃をくり出す
- シャンデリアにひそんだときは、攻撃せずにすぐ出てくることがある
- シャンデリアにひそんだときに、リアクションコマンド『リジェクト』を受けた場合は、床と柱にひそむ順番を逆にする

特定の場所にひそみ、場所に応じた攻撃を使ってくる。しかも、ひそんでいるときのダークストーカーには、ダメージを与えることができない。ひそんだ場所に応じて以下のように行動し、リアクションコマンド『リジェクト』を使った直後のスキにコンボなどで攻撃しよう。なお、窓や床にひそんだときは、そこから出てきた瞬間を攻撃することも可能だ。

●窓にひそんだとき

窓から放ってくる波動は、スキ間に入れば当たらないが、位置の調整がやや難しい。攻撃が届かない、柱の裏側へ逃げこむのが無難。

●シャンデリアにひそんだとき

柱の裏側で待ち、落ちてきたシャンデリアから吹き出す炎が止まったら、近づいてコンボなどでダメージを与える。シャンデリアのHPがゼロになったら、△ボタンで『リジェクト』を使うこと。

●柱にひそんだとき

部屋の中央で、敵がひそんだ柱をロックオンしたまま、最初の攻撃が終わるのを待つ。そのあと、ロックオンした柱に近づいてコンボで攻撃し、柱のHPがゼロになったら『リジェクト』を使えばいい。

●床にひそんだとき

足元が光ったときジャンプすれば攻撃を受けない。



⇐『リジェクト』で引きずり出されたダークストーカーは、しばらく何もしないことが多い。攻撃のチャンスだ。



⇒シャンデリアから吹き出す炎が止まるのを遠くで待っているあいだは、ブリザド系の魔法で攻撃してもいい。



△リアクションコマンド

リジェクト

表示タイミング：ダークストーカーがひそんでいるシャンデリアか柱のHPをゼロにした直後
効果：シャンデリアや柱から、ダークストーカーを引きずり出す



⇐シャンデリアや柱のHPがなくなると、MPプライズが出てきて『リジェクト』が表示される。

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5

※ダークストーカー、シャンデリア、柱で共通

落とすプライズ

シャンデリアか柱のHPをゼロにしたとき	リアクションコマンド『リジェクト』を使ったとき
MP 小×10 大×5	ドライヴ 小×10 大×5

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
闇の波動	×1.0	×
タイプ ダーク	ひそんだ窓から前方へ波動を放つ	
シャンデリア攻撃	×1.5	×
タイプ なし	シャンデリアを床に落とす	
火炎放射	×1.0（2ヒット目以降は×0.25）	×
タイプ ファイア	炎を放つシャンデリアを回転させる	
飲みこみ	×1.5	×
タイプ 物理	床から光を放ったあと、ソラを飲みこむ	
引っかき	×1.0	△
タイプ 物理	柱を引っかくように動かす	

Heartless
ブラックソーン

出現場所	HP	経験値
ビーストキャッスル 4-11 ダンスホール	390	―

特徴的な行動
- HPが残り半分くらいまで減ると、『振りまわし』や『シャンデリア攻撃』を使ったり、『ツメ攻撃』を数回連続でくり出すようになる
- 透明の状態のときに、特定のリアクションコマンドを使われるか、『シャンデリア攻撃』で振りまわすシャンデリアを弾き返されると、姿が見えている状態になる



通常時のブラックソーンは透明だが、ロックオンすれば位置がすぐにわかる。大きな円を描くように走って攻撃を避けながら、余裕があるときに近づいてコンボを仕掛けよう。フィニッシュ技や、ビーストとの連携の最後の攻撃を当てると、ブラックソーンの行動が止まり、リアクションコマンド『ステップライズ』が表示される。△ボタンを連打して『スピンロール』まで使えば、敵はしばらくのあいだ、姿が見える状態になるのだ。

ブラックソーンの姿が見えるあいだは、『スラッシュアッパー』などで吹き飛ばすことが可能。地上でのコンボに組みこみ、吹き飛ばしたところを空中コンボで追撃しよう。なお、敵が『振りまわし』でこちらをつかんでグルグル回転しはじめたら、直後に表示されるリアクションコマンド『ターンリベンジ』を使って反撃すること。



⇐ブラックソーンが透明のときにコンボフィニッシュを当てると、直後に『ステップライズ』のコマンドが出現。



⇐すぐさま△ボタン連打でリアクションコマンドを使おう。与えるダメージは小さいが、透明の状態を解除できる。



⇒『シャンデリア攻撃』で回転中のシャンデリアを弾き返すことでも敵を見える状態にできるが、狙うのはかなり危険。

△リアクションコマンド

ステップライズ⇒キャッチ⇒スピンロール 空中可

表示タイミング： 透明の状態で動きを止めているブラックソーンの近くにいるとき
効果： 『ステップライズ』で跳び上がり、『キャッチ』でシャンデリアをつかんで落とし（タイプ：なし、威力補正：×1.5）、『スピンロール』でシャンデリアの回転にブラックソーンを巻きこむ。さらに、ブラックソーンを見える状態にする

ターンリベンジ 空中可

表示タイミング： 『振りまわし』で放り投げられたとき
効果： 柱をつかみ、それを軸に回転したあと反撃する（威力補正：×4.0、トドメ可）。さらに、ブラックソーンが透明だった場合は見える状態にする



⇐『振りまわし』のダメージを無効化しつつ、反撃が行なえる。与えるダメージも大きい。

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
ツメ攻撃	×1.0	△
タイプ 物理	横回転か縦回転かドリル回転しつつツメで攻撃	
暗黒のしもべ	×1.0	△
タイプ ダーク	悪霊のような弾を床から放つ	
振りまわし	振りまわし：×0　投げ：×1.5	△
タイプ 物理	左手を振り、ソラに当たると回転してから投げる	
シャンデリア攻撃	落下：×1.5 回転：×2.0（2ヒット目以降は×0.5）	（※2）
タイプ （※1）	シャンデリアを落として振りまわす	

※1……落下：なし、回転：物理　※2……落下：×、回転：○

Others

ケルベロス

	出現場所	HP	経験値
1回目	オリンポスコロシアム 5-2 亡者の洞窟：入口	440	—
冥界闘技場	ケルベロスカップ10回戦	960	—
裏闘技大会	裏ケルベロスカップ10回戦	1995	—
裏闘技大会	裏ハデスカップ48回戦	2715	—



特徴的な行動
- 間合いが離れているときは、『ダークブレス』を連発することがある
- HPが残り約65～約30%のときは、『はさみこみ』を使うことがある

ソラたちの攻撃が当たるのは、3つある頭部のみ。頭部の側面から、ジャンプするか『エリアルスイープ』を使って空中コンボを仕掛けよう。うまく頭部へ近づけないときは、跳んでいったケルベロスの背後に近づき、『回転攻撃』で振り返らせるといい。

ある程度ダメージを与えたあとは、正面から攻撃することでわざと『はさみこみ』を受け、リアクションコマンドで反撃するのも有効。『スタンピート』まで使うと、ケルベロスが気絶するため、しばらくのあいだ一方的に攻撃できる。

1回目のバトルでは、アーロンとふたりで戦う。さらに、ドライヴゲージが封印されており、天井からは岩が落ちてくる。ピンチのときにケアル系の魔法が使えるよう、MPは温存しておくのが安全だ。ちなみに、落ちてくる岩はケルベロスにも当たる。



⬅空中コンボを仕掛けると、敵が『回転攻撃』や『ジャンプ踏みつけ』を使ってきても当たらないことがよくある。



➡火球を飛ばしてきたら、向かって斜め前方へ走るか、それぞれの火球の前を横切るように蛇行して避けながら近づこう。



⬅『はさみこみ』を受けると、この状態になる。すかさず、△ボタンを連打して一連のリアクションコマンドを使うこと。

△リアクションコマンド

ふせぐ➡かわす➡スタンピート 空中可

表示タイミング：『はさみこみ』を受けた直後の、中央の頭部がかみついてきたとき

効果：ダメージを受けるのを『ふせぐ』と『かわす』で回避し、『スタンピート』で反撃してケルベロスを気絶させる(威力補正：×3.0、トドメ可)



⬅『ふせぐ』および『かわす』を使わなくても、かならず『スタンピート』まで表示される。

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5

落とすプライズ

リアクションコマンド『スタンピート』を使ったとき

MP 小×10 大×5

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
連続かみつき	×1.5	△
タイプ 物理	3つの頭部がつづけざまにかみつく	
ジャンプ踏みつけ	踏みつけ：×1.0 衝撃波：×1.5	(※4)
タイプ (※3)	跳んでいって着地時に衝撃波を起こす	
回転攻撃	×1.0	△
タイプ 物理	左または右へとすばやくターンする	
はさみこみ	はさみこみ：×0 かみつき：×1.5	△
タイプ 物理	3つの頭部ではさみこみ、ソラに当たったら、中央と右の頭部がかみつく	
ダークブレス	かみつき：×1.5 火球：×1.5	△
タイプ (※5)	かみつきをくり出しながら火球を飛ばす	

※3……踏みつけ：物理、衝撃波：なし
※4……踏みつけ：△、衝撃波：×
※5……かみつき：物理、火球：ダーク

Others ヒュドラ

出現場所	HP	経験値
オリンポスコロシアム 5-7b コロシアム：入口広場（崩壊後）	462	—

※第2形態のときに出現する、3つの頭部のHPはそれぞれ71



第1形態

特徴的な行動
- ●HPが残り約80%のときにソラの攻撃を受けると、しばらく気絶する。気絶中に『バニッシュ』を受けないと、HPが全回復する

ヒュドラは、頭部の数や行動パターンが異なる3種類の形態を持つ。ダメージを与えて気絶させると、リアクションコマンド『バニッシュ』で頭部を消すことができ、すべて消すとつぎの形態に変わる。

第1形態のヒュドラは首が1本で、弾や炎を放ちながら、ときどきシッポでなぎ払ってくる。離れて攻撃をかわす合間に、連携で攻撃したり、頭部が低い位置にあるときに近づいてコンボを当てたりするといい。HPを20%ほど減らせばヒュドラは気絶し、直後に『バニッシュ』が使える。なお、『バニッシュ』が使えるときはロックオンできないので、気絶しているかどうかをそれで判断することも可能だ。



⬅壁沿いを走りまわれば、シッポによる攻撃は届かず、そのほかの攻撃もほとんど当たらない。

第2形態

特徴的な行動
- ●リアクションコマンド『バレットプレス』を受けると、しばらく行動不能になる
- ●HPがゼロになった頭部は、首をひねった姿勢でしばらく気絶したあとHPが全回復する
- ●リアクションコマンド『バニッシュ』を受けた頭部は消滅するが、約12秒後に復活する

第2形態のときは、地面から3つの首を突き出した姿勢でかみついてくる。頭部は個別にHPを持っており、HPをゼロにして気絶させた頭部は『バニッシュ』で消すことが可能だ。

消した頭部は、少し時間がたつと復活してしまう。ただし、ヒュドラの背中で表示される、『フィルアタック』からの一連のリアクションコマンドを使うと、しばらく行動不能にしたうえで復活を大きく遅らせることができる。つまり、「背中に乗ってリアクションコマンドを使う→すぐに頭部を攻撃して『バニッシュ』」をくり返せばいいわけだ。



⬅シッポから背中に跳び移って、リアクションコマンドを使用。直後のスキに頭部をたたこう。

第3形態

特徴的な行動
- ●HPがゼロになると、しばらく気絶する。気絶中に『バニッシュ』を受けないと、HPが約20%回復する

第3形態のときは、7つある頭部で激しくかみついてくるほか、第1形態のときの攻撃も使う。そのうえ、ヒュドラのHPが減るほど攻撃の激しさが増していく。なお、HPはすべての頭部で共有しており、その量は第1形態と同じだ（ダメージは回復している）。

第3形態とのバトル中は、左右どちらかの壁の向こう側にメガラが姿を現し、近づくと各種のプライズを投げ入れてくれる。しかも、いったん離れれば再度もらえるので、これを利用してHPやMPを回復しながら戦うといい。基本的な戦いかたは第1形態のときと変わらないが、回避を重視し、連携を多用していくのが無難だろう。敵が気絶したら、すぐに近づいて『バニッシュ』を使えば、トドメを刺せる。

➡プライズを投げ入れてもらったあとに扉付近まで行くと、メガラが左右どちらかにふたたび現れる。





⬅敵が連続してかみついてきたら『ペガサスライド』が表示される。すぐさま△ボタンを押そう。

△リアクションコマンド

バニッシュ

表示タイミング：気絶しているヒュドラの本体または頭部の近くにいるとき
効果：ヒュドラの頭部を消滅させる。第3形態のヒュドラに使ったときは、トドメを刺す

フィルアタック⇒バレットプレス 空中可

表示タイミング：第2形態のヒュドラの背中に乗っているとき
効果：『フィルアタック』でフィルに人形を放り投げてもらい、『バレットプレス』でそれを敵の背中にたたきつけて、すべての頭部を一時的に行動不能にする。さらに、消滅した頭部が復活するのを大幅に遅らせる

ペガサスライド⇒たたかう

表示タイミング：第3形態のヒュドラが『連続かみつき』でかみついているとき
効果：『ペガサスライド』でペガサスにまたがってヒュドラの周囲を飛びまわり、頭部に近づいたときに『たたかう』で攻撃を行なう（威力補正：×2.0）。なお、『たたかう』は合計7回表示される

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5

落とすプライズ

『バニッシュ』で頭部を消滅させたとき

HP 大×5　ドライヴ 大×5

『フィルアタック』で放り投げられた人形が壊れたとき

HP 大×3

メガラに近づいたとき

HP 大×8　MP 大×5　ドライヴ 大×5

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
かみつき	×2.0（2ヒット目以降は×0.25）	△
タイプ 物理	❷首を大きく左右に振りながらかみつく	
一斉かみつき	×1.5（2ヒット目以降は×0.25）	△
タイプ 物理	❸7つの頭部でほぼ同時にかみつく	
連続かみつき	かみつき：×1.5（2ヒット目以降は×0.25） 振り下ろし：×1.0（2ヒット目以降は×0.25）	△
タイプ 物理	❸何度もかみついたあと、頭部を振り下ろす	
シッポ攻撃	×1.5（2ヒット目以降は×0.5）	△
タイプ 物理	❶❸シッポで広範囲をなぎ払う	
暗黒のしもべ	×0.75	△
タイプ ダーク	❶❸悪霊のような弾を床から放つ	
冥界の炎	×0.5	×
タイプ ファイア	❶❸稲光のような青白い炎を空間に発生させる	

※❶は第1形態、❷は第2形態、❸は第3形態が使うことを示す

Others ピート(?)



出現場所	HP	経験値
タイムレス・リバー 7-2 桟橋	123	—

特徴的な行動
- ソラが近づくか、ソラの攻撃を受けるまでは移動も攻撃もしない
- ダメージを受けて吹き飛ぶと、落ちたときに『衝撃波』を発する

走りまわっての体当たりがかなり強力。しかし、接近される前から△ボタンを連打しておけば、リアクションコマンド『ルートチェンジ』で受け流せる。直後にピート（？）が転ぶので、そこを攻撃しよう。ちなみに、バトル開始後に何もせずに待っていると、ピート（？）はその場で怒っているだけ。そのまま仲間に攻撃をまかせて、HPが残りわずかになったときに魔法などで攻撃すれば、安全に倒せる。



⬅『走りまわり』を△ボタンで受け流し、転んだピート（？）を攻撃する。吹き飛ばした直後に発生する衝撃波には注意。

△リアクションコマンド

ルートチェンジ

表示タイミング：『走りまわり』を使っているピート（？）の近くにいるとき
効果：ピート（？）を振りまわして攻撃を受け流す

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
突撃	×0	△
タイプ 物理	なぐりかかるが逆に拳を痛める	
走りまわり	×0.25	△
タイプ 物理	悲鳴を上げて走りまわり、最後に転ぶ	
衝撃波	×0.25	×
タイプ なし	落下の衝撃で周囲を揺るがす	

Others
ピート

	出現場所	HP	経験値
1回目	オリンポスコロシアム 5-14 囚われの間	264	——
2回目	オリンポスコロシアム 5-14 囚われの間	264	——
3回目	タイムレス・リバー 7-7 水門	123	——
4回目	タイムレス・リバー 7-8 停泊所	784	——
裏闘技大会	裏ハデスカップ20回戦	2896	——

※3回目のバトルでのオリのHPは343



1回目

特徴的な行動
- 引き連れていたフックバット8体が全滅すると、ソルジャー3体を新たに呼び出すことがある
- 連続してダメージを受けつづけると、吹き飛んでいた場合は『バリア』を使い、地上にいた場合は『暴れ攻撃』で反撃する

メガラを1分間守り切ればバトルが終わる。ピートを攻撃しても倒せないうえ、周囲のフックバットやソルジャーがメガラを狙って攻撃してくるので、それらの敵を倒しながら1分間を乗り切るといい。



⬅遠くにいるときのピートは爆弾を転がす。爆弾を跳び越えて避けるか、『リフレクトガード』などで弾き返そう。

2回目

特徴的な行動
- 引き連れていたフックバット3体とトリックゴースト2体が全滅すると、フックバット3体を呼び出すことがある
- 『ピンボール』を受けると、しばらく気絶する
- HPが残り半分まで減ると、『巨大岩石』を使うようになる

2分以内にピートを倒さないと、ゲームオーバーになる。とはいえ、おとものトリックゴーストがやっかいなので、まずはそちらを倒すこと。

このバトル中は、ヘラクレスが協力してくれるほか、バリアを張られても、リアクションコマンド『ピンボール』で打ち破れる。積極的に攻めて、バリアを張られたら『ピンボール』を使うだけで、2分以内に勝てるはずだ。うまく攻めこめないときは、ピートが転がす爆弾をジャンプで跳び越しながら攻撃するといい。ソラの頭上に巨大な岩が出現したら、ヘラクレスに近寄り、リアクションコマンド『オーラガード』を使って身を守ろう。



⬅バリアを張られたら、△ボタンで『ピンボール』を使う。バリアを張ったピートのHP回復も阻止できて一石二鳥。

3回目

特徴的な行動
- 蒸気船の上で『モノ投げ』をくり返す
- HPが残り1になると気絶し、川岸に寄った蒸気船が特定の位置に進むまで目を覚まさない

ピートが蒸気船で逃げ切る前に、光の礎が入っているオリを壊すのが、このバトルの目的。ピートはダメージを与えても倒せないが、HPを1まで減らすと気絶し、蒸気船が1分間ほど川岸に移動する。そのあいだは、リアクションコマンド『つかまる』で蒸気船のフックにつかまれば、◎ボタンで『たたく』を使ってオリを攻撃することができるのだ。

フックにつかまっているあいだは、ときどき『しがみつく』が表示され、それを使うと、フックが大きく揺れたときに振り落とされるのを防げる。振り落とされると、川岸に出現する敵をすべて倒すまで、フックにつかまり直せなくなってしまう。

➡飛んでくる物体をリアクションコマンドで弾き返してピートに当てる。ちなみに、サンダー系の魔法などでも攻撃可能。





⬅蒸気船が川岸に寄ったら、フックにつかまってオリをたたく。ソラのほかの攻撃ではオリのHPが減らないので注意。

4回目

特徴的な行動	●HPの減少に応じて、戦う場所を切りかえる ●ピート(?)の『走りまわり』か『跳ねまわり』(→P.100)を受けると、しばらく気絶する ●ピート(?)の『衝撃波』か、7-5 火災現場でソラの攻撃によって動いた炎に当たると、しばらく行動不能になる

このバトル中は、ピート(?)がピートを狙って行動する。ただし、ピート(?)の攻撃はこちらにも当たり、ソラの攻撃もまたピート(?)を巻きこむ。

ピートの行動パターンは2回目のバトルのときに近く、爆弾をジャンプで避けつつ近づいてコンボを当てる戦法が通用する。なお、ピートのHPを20%減らすたびに戦う場所が切りかわるが、それぞれの場所には特別な仕掛けがある。場所ごとの仕掛けと対処法を、切りかわる順に紹介しよう。

● **7-5 火災現場**

地面にふたつある炎は、ピートが「行っけぇ〜!」と言うとソラに襲いかかるが、ソラの攻撃を当てて動かすとピートに当たる。ちなみに、ピート(?)は動いているときの炎に触れると『走りまわり』を使う。

● **7-4 ガリバータウン**

塔は、近づいたものを無差別に攻撃して吹き飛ばす。ダメージこそゼロだが、近寄らないほうがいい。

● **7-6 ミッキーの家**

ピートが「行っけぇ〜!」と言うと、ブラックホールが攻撃能力を持ち、こちらを吸い寄せる。この攻撃を受けたピート(?)が『跳ねまわり』を使っているときは、彼に対するリアクションコマンド『ルートチェンジ』でピートにぶつけることが可能だ。

● **7-3 摩天楼**

足場の角にあるロープが全部切れるまでは、ピートが衝撃波を起こしたときなどに足場が揺れ、全員が跳ねまわる。跳ねているときは、リアクションコマンド『エアスラッシュ』でピートを攻撃しよう。



⬅ファイア系の魔法などを当てるとピート(?)は吹き飛ぶ。写真のような位置関係で吹き飛ばせば、落下時の衝撃波にピートを巻きこめる。

裏闘技大会

特殊なルール(→P.466)で戦うことになる。バリアへの対抗手段はないが、コンボでピートを吹き飛ばしつつ戦えば簡単に倒せるだろう。

△リアクションコマンド

ピンボール

表示タイミング:2回目のバトルで、バリアを張っているピートの近くにいるとき
効果:ピートを転がし、ヘラクレスのパンチでバリアを破壊してもらう。バリアを破壊されたピートは、吹き飛んだあとしばらく気絶する

オーラガード

表示タイミング:2回目のバトルで、攻撃を出していない状態のヘラクレスの近くにいるとき
効果:ヘラクレスの周囲にバリアを張る

ブロックトス⇒アタック

表示タイミング:3回目のバトルで、段ボールかドラム缶かタライが飛んできたとき
効果:『ブロックトス』で弾き返して打ち上げ、弾き返した物体を『アタック』でピートにぶつける(威力補正:×5.0)

つかまる⇒しがみつく 空中可

表示タイミング:3回目のバトルで、蒸気船のクレーンについているフックの近くにいるとき
効果:『つかまる』で、フックにつかまってオリのそばに移動。ときどき表示される『しがみつく』で、振り落とされるのを回避する

エアスラッシュ 空中可

表示タイミング:4回目のバトルで、摩天楼にある床の揺れによって大きく跳ねているとき
効果:横回転しながらキーブレードを振りまわす(威力補正:×8.0、トドメ可)

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5

使う攻撃

攻撃名/タイプ	威力補正	弾き返し
暴れ攻撃	×1.0(パンチのみ2ヒット目以降は×0.5)	(※2)
タイプ (※1)	パンチ連打後に地団駄を踏み、地面をなぐる	
かんしゃく玉	×1.5	×
タイプ ファイア	後退しながら、破裂する玉を6つ投げる	
ボウリング	×1.5	○
タイプ ファイア	ソラを追いかける爆弾を転がす	
バリア	(自分のHPを10前後回復)	△
タイプ なし	攻撃を防ぐバリアを張り、HPも少し回復する	
巨大岩石	×2.5	×
タイプ 物理	巨大な岩をソラの頭上に出現させて落とす	
モノ投げ	×1.5	○
タイプ 物理	段ボール、ドラム缶、タライを飛ばす	
号令(炎)	×1.2(2ヒット目以降は×0.3)	×
タイプ 物理	地面で燃えている炎をソラに突っこませる	
号令(ブラックホール)	×0.8(2ヒット目以降は×0.2)	×
タイプ 物理	室内のブラックホールに攻撃能力を持たせる	

※1……パンチ:物理、衝撃波:なし
※2……パンチ:△、衝撃波:×

Others
バルボッサ&イルミネーター



	出現場所	HP	経験値
バルボッサ	ポートロイヤル 8-10 死の島：宝の山	612	――
イルミネーター	(バルボッサとともに出現)	26	――

特徴的な行動

バルボッサ
- バトル開始時に現れたイルミネーターが倒されるまでは、姿を消したまま笑い声をあげるのみ
- イルミネーターが倒されると、しばらくして新たに呼び出す
- 攻撃を受けると、残りHPが多い場合は『突進斬り』、少ない場合は『連続攻撃』で反撃する
- 「ジャック、覚悟！」と言うと、高い確率で、ジャック・スパロウを狙って『追い打ち斬り』を使う
- 攻撃を出していないときに、ファイア、ブリザド、サンダーのいずれかのタイプの攻撃でダメージを受けると、タイプに応じた状態になって一時的に攻撃しなくなる(→P.687)

イルミネーター
- 壁に張りついて移動と停止をくり返すのみ

バルボッサとのバトルでは、メンバーに固定で加わっているジャック・スパロウが倒されることでも、ゲームオーバーになる。回復役として、もうひとりのメンバーはドナルドにしておくのが無難だ。

バトル中に出現するイルミネーターは、攻撃手段を持たないが、出現中はマップ内が暗くなる。暗がりではバルボッサがダメージを受けない状態になるため、急いでイルミネーターを見つけて倒すこと。

マップ内が明るくなっても、むやみにバルボッサに近づくと返り討ちにされる。敵が何もしていないときに、サンダー系の魔法などで動きを封じ、すぐさま近づこう。ただし、月明かりに照らされていない位置では、やはり攻撃が効かないことを忘れずに。なお、箱がある高台にいると敵の攻撃を受けにくい。

敵が「ジャック、覚悟！」と言ったら、すぐにジャック・スパロウへ近づこう。直後の攻撃に、リアクションコマンド『ツインカウンタ』で反撃可能だ。



←部屋の中央にある箱のそばで、カメラを操作してイルミネーターを探す。敵の目の光(円内)を目印にしよう。



➡バルボッサに対しては、サンダー系の魔法などで行動を封じた直後に『たたかう』でのコンボを当てるのが有効。

△リアクションコマンド

ツインカウンタ➡ソニックダイブ

表示タイミング：『追い打ち斬り』の柄とヒジを受けてひるんだ状態のジャック・スパロウの近くにいるとき
効果：『ツインカウンタ』でジャック・スパロウへのつぎの攻撃を防ぎつつ反撃し(威力補正：×3.0)、『ソニックダイブ』で追撃する(威力補正：×10.0)

ランディング➡リバースエッジ

表示タイミング：『連続攻撃』で3回斬った直後および4回突いた直後の、攻撃を一瞬止めているバルボッサの近くにいるとき
効果：『ランディング』でバルボッサの剣に跳び乗り、銃撃される前に『リバースエッジ』で吹き飛ばす(威力補正：×5.0、トドメ可)

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0.75	×0.75	×0.75	×0.75	×0.75

※イルミネーターは物理：×1.0、物理以外：×0.5

落とすプライズ

イルミネーターを倒したとき

ドライヴ	小×10

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
突進斬り	×1.5 (2ヒット目以降は×0.25)	△
タイプ 物理	すばやく突進しながら2回斬りつける	
追い打ち斬り	柄&ヒジ：×0 斬り：×2.0 (2段目は×2.5、2ヒット目以降は×0.5)	×
タイプ 物理	柄とヒジでひるませてから2回斬る	
連続攻撃	1〜7段目：×0.5 (2ヒット目以降は×0.25) 8〜9段目：×2.0 (3ヒット目以降は×0.5)	△
タイプ 物理	3回斬ったあと4回突き、さらに2回斬る	
爆弾	×1.0	×
タイプ ファイア	約4秒後に爆発する爆弾を3つ投げる	
銃撃	×1.5	×
タイプ なし	銃を取り出して撃つ	

Heartless

ボルケーノロード

	出現場所	HP	経験値
1回目	アグラバー 9-3 王宮前	351 (※1)	——
裏闘技大会	裏ハデスカップ5回戦	2172	——

※1……ポートロイヤルのエピソード2クリア後に訪れた場合は527



1回目

特徴的な行動

- ブリザードロードとともに出現し、どちらか一方は援護にまわる。通常の行動中に、HPが最大値の20%(状況によっては40%かそれ以上)減るか、約45秒が経過すると、援護担当と交代
- バトル開始直後と、援護担当から交代するときに、『ファイアプレス』を使う
- HPが一定値以下に減って交代するときに、フィニッシュ技や魔法などを受けたら、フレアグローブを10体出現させて姿を消し、フレアグローブがすべて倒された直後に再出現する
- 援護担当のときは、壁沿いを反時計まわりに移動しつつソラの仲間に対して『着火』を使う
- ブリザド系の魔法を受けるとほぼ確実にひるむ
- ブリザードロードが倒されたあとは、通常の行動中に『ファイアプレス』を使うようになる
- 倒されたときに、『ファイアプレス』で地面に残す炎を、マップの四隅に発生させる

バトル開始直後に『ファイアプレス』で突っこんでくる。リアクションコマンド『ファイガン』で対処して、以降は、ボルケーノロードの攻撃の合間に、コンボなどで攻めればいい。途中でいきなり多数のフレアグローブが出現することもあるが、それらは攻撃1発で倒せる。なお、敵が火球を集めたら、ブリザド系の魔法で攻撃すれば、一列に並んだ火球を氷の結晶で消すことが可能だ。

援護を担当しているときのボルケーノロードは仲間に火をつけるだけなので、放っておいてブリザードロードを攻撃しよう。ただし、火がついていると、その仲間が必要となる連携やフォームチェンジが使えない点には注意。ちなみに、火がついている仲間にブリザド系の魔法を当てると、すぐに消火できる。



⬅コンボを当てるのは、近づいて杖でなぐってきたときが狙い目。後退するなどして攻撃をかわし、直後に近づくといい。



➡火球はソラを追いかけるので回避はまず無理。ブリザド系の魔法で消すか、離れて『リフレクトガード』などで防ごう。

裏闘技大会

特徴的な行動

- 援護にまわることはない

ソルジャー2体とともに出現。『ファイアプレス』にリアクションコマンドで対応さえすれば、あとはコンボなどで攻めるだけで勝てるはずだ。

△リアクションコマンド

ファイガン

表示タイミング： ボルケーノロードが『ファイアプレス』を使っているとき

効果： ボルケーノロードをつかんで振りまわし、再度△ボタンを押すか6回振りまわすと、前方へ投げる(威力補正：×2.0)。動作中は、ボルケーノロードにぶつかった敵にもダメージを与える(威力補正：振りまわし中は×0.2、投げたときは×2.0)



⬅投げる瞬間にブリザードロードが前方にいた場合は、ボルケーノロードを投げ当てる。

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0	×1.0	×0.5	×0.5	×0.5

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
杖攻撃	×1.0	△
タイプ ファイア	杖でなぎ払う	
ファイアプレス	身体：×1.5 (2ヒット目以降は×0.25) 炎：×0.75 (2ヒット目以降は×0.25)	身体：△ 炎：×
タイプ ファイア	跳ねまわって地面に炎を残す(※2)	
ファイアボール	×0.25	△
タイプ ファイア	正面に6つの火球を集め、ソラめがけて放つ	
着火	×0	×
タイプ ファイア	ソラの仲間の尻に火をつける	

※2……炎は敵にも当たる

Heartless

ブリザードロード

	出現場所	HP	経験値
1回目	アグラバー 9-3 王宮前	351 (※1)	—
裏闘技大会	裏ハデスカップ15回戦	2172	—

※1……ポートロイヤルのエピソード2クリア後に訪れた場合は527



1回目

特徴的な行動

- ボルケーノロードとともに出現し、どちらか一方は援護にまわる。通常の行動中に、HPが最大値の20%(状況によっては40%かそれ以上)減るか、約45秒が経過すると、援護担当と交代
- 援護担当から交代するときに、『アイスブレス』を使う
- HPが一定値以下に減って交代するときに、フィニッシュ技や魔法などを受けたら、アイスキューブを10体出現させて姿を消し、アイスキューブがすべて倒された直後に再出現する
- 援護担当のときは、壁沿いを反時計まわりに移動しつつソラの仲間に対して『凍結』を使う
- ファイア系の魔法を受けるとほぼ確実にひるむ
- ボルケーノロードが倒されたあとは、通常の行動中に『アイスブレス』を使うようになる
- 倒されたときに、『アイスブレス』で地面に残す氷塊を、マップの四隅に発生させる

バトル開始直後は援護を担当し、こちらの仲間を凍結させてくる。凍っている仲間は身動きがとれないうえ、敵の攻撃が当たるとダメージを受けてしまう。ソラを狙ってきた攻撃に巻きこまないように、凍っている仲間からは離れて戦うこと。

ブリザードロードが援護担当でないときは、攻撃を避けた直後にコンボなどで攻めればいい。連携を使うのも手だが、ボルケーノロードとブリザードロードの両方が残っているうちは、一気に大ダメージを与えることができないのがネックだ。

ソラの周囲に氷を出現させてぶつけてくる『アイスミサイル』は、移動でかわすことが困難。攻撃を受けたくないときは、リフレク系の魔法で防ぐか、ファイア系の魔法をタイミングよく使って氷を消そう。



⬅援護担当のときの敵はロックオンできず、攻撃を当てにくい。放っておいて、もう一方の敵と戦うべきだろう。



➡仲間の凍結状態はファイア系の魔法で解除できる。ちなみに、凍っているか火がついている仲間はロックオン可能。

裏闘技大会

特徴的な行動

- 援護にまわることはない

特別なルールで戦う(→P.466)。こちらはソラひとりだが、敵も1体だけで、戦いかたはアグラバーのときと変わらない。

△リアクションコマンド

ブリザガン

表示タイミング： ブリザードロードが『アイスブレス』でブレスを吹こうとしているとき

効果： ブリザードロードの口をふさいでブレスを止め、もう一度△ボタンを押すか約2秒が経過した時点で前方へ吹き飛ばす(威力補正：×2.0)。動作中は、ブリザードロードにぶつかった敵にもダメージを与える(威力補正：ブレスを止めている最中は×0.2、吹き飛ばしたときは×2.0)



⬅口をふさいでいる最中にカメラの操作で視点を動かせるが、吹き飛ばす方向は変わらない。

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×1.0	×0	×0.5	×0.5	×0.5

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
杖攻撃	×1.0	△
タイプ ブリザド	杖でなぎ払う	
アイスブレス	×0.75 (2ヒット目以降は×0.25)	×
タイプ ブリザド	ブレスを吹きつけて地面に氷塊を残す(※2)	
アイスミサイル	×0.25	△
タイプ ブリザド	ソラの周囲に発生させた6つの氷をぶつける	
凍結	×0	×
タイプ ブリザド	ソラの仲間を凍らせる	

※2……氷塊は敵にも当たる

Heartless
プリズンキーパー

出現場所	HP	経験値
ハロウィンタウン 10-9 スパイラルヒル	1140 (※3)	—

※3……ポートロイヤルのエピソード2クリア後に訪れた場合は1640

特徴的な行動
- ●バトル開始直後のほか、HPがある程度減るたびに、『飲みこみ』を使用。そのさい、小鬼3人組の誰を飲みこんだかに応じて、腕と頭部の色を変え、動きかたと使う攻撃も変化させる
- ●HPが残り40%まで減ると、小鬼3人組を全員飲みこみ、ほとんどの攻撃を使うようになる



鉄のオリに入っている小鬼3人組(ロック、ショック、バレル)を飲みこんで、行動パターンなどを変化させる。こちらも、それに合わせて対処法を変えていこう。なお、いずれかの小鬼を飲みこむときに近づくと、リアクションコマンドで一時的に気絶させることができる。

●ロックを飲みこんだとき

腕と頭部が茶色になり、遠くから火球を飛ばしてくる。火球を『リフレクトガード』などで弾き返しつつ間合いを詰め、可能であればコンボを仕掛けたい。

●ショックを飲みこんだとき

腕と頭部が黄土色になり、ツメを振りまわして上昇したあと、上空から弾を大量に降らせてくる。連携で攻撃するか、敵の真下や丘のカゲからサンダー系の魔法でコンボをくり出すか、丘の上から跳んで『たたかう』による空中コンボを仕掛けよう。フィニッシュ技を当てると敵が低空に落ちてきて、つづけてダメージを与えていける。



⬅近めの間合いで火球を弾き返したら、すぐさまコンボで攻撃。攻撃が遅れると、鉄のオリでなぎ払われてしまう。



➡上空から弾を降らせてくる敵にサンダー系の魔法のコンボを使うときは、丘のカゲに隠れておくのが比較的安全。



⬅敵が写真のポーズをとると、直後にかみついてくる。弾き返しを狙うか、離れて攻撃を避けたあとに反撃しよう。

●バレルを飲みこんだとき

腕と頭部が緑色になり、おもに、ソラを追いかけてかみついてくる。『リフレクトガード』などでかみつきを弾き返し、直後のスキに攻撃すること。耳を引っ張ったあとにくり出す3連続かみつきを避けたあとも、攻撃のチャンスだ。

●3人全員を飲みこんだとき

『飲みこみ』をのぞくすべての攻撃を使いわけてくる。使ってきた攻撃に応じた対処法をとろう。

△リアクションコマンド

インナーコンボ

表示タイミング：『飲みこみ』でロックかショックかバレルのいずれかを飲みこむとき
効果：敵の体内に跳びこんで暴れまわり、小鬼を飲みこむのを阻止したうえで気絶させる。気絶から復帰した敵はふたたび『飲みこみ』を使うが、そのときは『インナーコンボ』が表示されない

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5

使う攻撃

攻撃名	タイプ	威力補正	弾き返し	説明
飲みこみ	物理	×1.0	△	鉄のオリを振りまわしたあと、ロックかショックかバレル(または3人全員)を飲みこむ
振りまわし	物理	×1.5	△	鉄のオリを紫色に光らせて振りまわす
ツメ攻撃	ダーク	×0.25	△	両手のツメでなぎ払いながら上昇する
かみつき	物理	×1.0	○	口を両手で開いてかみつく
連続かみつき	物理	×1.5 (2ヒット目は×0.25、3ヒット目以降は×0.75)	○	耳を引っ張ったあと3連続でかみつく
ファイアボール	ファイア	×1.5	○	火球を作り出して投げつける
じゅうたん爆撃	ダーク	×0.75	△	横回転しつつ指先から弾を降らす

Others
ブギー

出現場所	HP	経験値
ハロウィンタウン 10-8 おもちゃ工場：配送エリア	371 (※1)	—

※1……ポートロイヤルのエピソード2クリア後に訪れた場合は533

特徴的な行動
- リフトから落ちると気絶し、HPが一定値まで減るか約1分が経過すると目覚めて逃げる。その直後、新たなリフトに乗る。HPがどこまで減ると目覚めるかは、落ちたのが1回目なら残り約85%、2回目なら残り約42%となっており、3回目以降は時間経過でしか目覚めない
- リフトに乗っているときと、気絶から目覚めて逃げるときは、すべての攻撃を無効化する

リフトに乗っているときのブギーは、ソラたちの攻撃を無効化するうえ、さまざまな仕掛けや攻撃を使ってくる。奥から流れてくる箱を、リアクションコマンド『ナイスショット』で飛ばしてリフトに合計12個載せると、ブギーが下に落ちるので、そこを攻撃しよう。ブギーが逃げていって新たなリフトに乗り直したら、同じことをくり返せばいい。

なお、ブギーはリフトに乗り直すたびに、右上の表のように行動の種類が増えていく。また、1回乗り直したあとは、リフトをほかのベルトコンベアーの上へ移動させることがあるのだ。ソラがいるところとは別のベルトコンベアーの上にリフトがあるあいだは、箱が流れてこなくなってしまう。奥の穴に近づくと表示されるリアクションコマンドを利用して、リフトがあるベルトコンベアーへ向かうこと。



←穴から流れてくる箱を、『ナイスショット』でリフトに載せていく。12個載せれば、底が抜けてブギーが落ちる。



←リフトから落ちたブギーは気絶し、目覚めて逃げるまではダメージを与えることができる。コンボなどで攻撃しよう。



➡ベルトコンベアーの流れる先からはトゲが突き出す。走ったりジャンプしたりして流れに逆らいながら戦うこと。

リフトに乗り直した回数とブギーの行動

乗り直した回数	行動(番号は下の写真と対応)
0回	①②③
1回	①②③④
2回以上	①②③④⑤

ブギーのセリフと行動の対応

①「流れろ流れろ」



←奥の穴から箱を3個流してくる。リアクションコマンド『ナイスショット』でリフトに載せよう。

②「せい！」



➡『爆弾サイコロ』を使ってくる。ジャンプでかわせるほか、『ナイスショット』の動作中なら当たらずにすむ。

③「つぶれちまえ～」



←『パンチギミック』を使ってくる。巨大な拳が落ちてくる合間に、ジャンプしながらその下をくぐると避けやすい。

④「ブギー様からの贈り物だ」または「それ～！」



➡ワイトナイトかエメラルドブルースがなかに入った袋を流してくる。どちらの敵も、トゲに当てれば一撃で倒せる。

⑤「これが避けられるかな～？」



←『サンダーギミック』を使ってくる。雷は左寄りか右寄りを直進するだけなので、その中間にいればラクに回避可能。



△リアクションコマンド

ナイスショット

表示タイミング：流れてくる箱の正面に近づいたとき
効果：キーブレードを振り上げて（威力補正：×1.0）箱を飛ばし、リフトに載せる

みぎへいく、ひだりへいく、まんなかへいく

表示タイミング：外ワクが青く光っている穴の近くにいるとき
効果：穴を通って、コマンド名と対応したベルトコンベアーのところへ移動する



←移動先の穴も外ワクが青く光るため、コマンド名を見なくてもどこへ移動するかがわかる。

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0.25	×0.25	×0.25	×0.25	×0.25

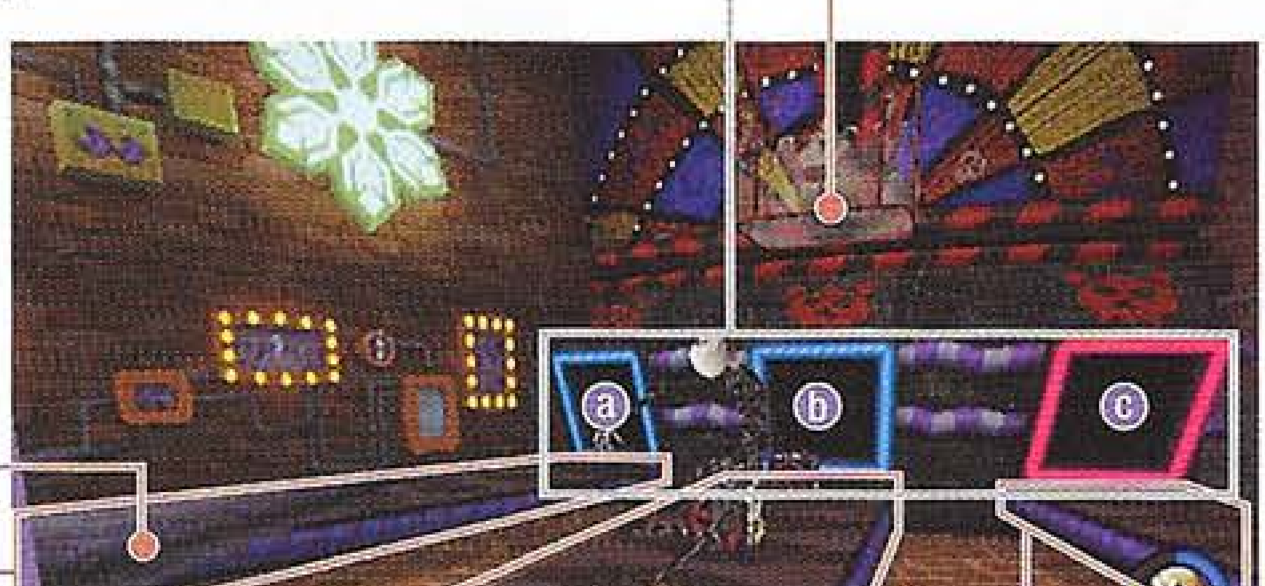
使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
爆弾サイコロ	×1.5	△
タイプ ファイア	落下後に爆発するサイコロを投げる	
パンチギミック	×2.0	△
タイプ 物理	巨大な拳を4回落とす	
サンダーギミック	×0.5	△
タイプ サンダー	リフトの下から前方へ雷を流す	

ブギーと戦うときの 10-8 おもちゃ工場：配送エリアの構造

穴
この穴の外ワクが青く光っているときに近づいてリアクションコマンドを使うと、穴を通ってほかのベルトコンベアーへ移動できる。コマンド名と移動先の対応は、以下のとおり
ⓐ『ひだりへいく』の移動先
ⓑ『まんなかへいく』の移動先
ⓒ『みぎへいく』の移動先

リフト
これに乗っているときのブギーは、ダメージを受けず、セリフに応じた行動を行なう。また、乗り直すたびに新たな行動を追加していく（左ページを参照）



トゲ
ベルトコンベアーの流れる先にある搬出口から突き出す。ソラたちは触れるとダメージを受け（威力補正：×1.0）、敵は触れると一撃で倒れる（ブギーは1のダメージ）

ベルトコンベアー
ソラたちは、この上しか移動できない。ベルトコンベアーはつねに流れており、状況に応じて速度が変わる

Others

シェンジ&バンザイ&エド

	出現場所	HP	経験値
1回目	プライド・ランド 11-10 王の間	305 (※1)	―
2回目	プライド・ランド 11-2 象の墓場	445	―

※シェンジ、バンザイ、エドのいずれも同じ
※1……ポートロイヤルのエピソード2クリア後に訪れた場合は430



1回目

特徴的な行動
- ●プンバァに狙いをつけると、その周囲をまわり、3匹のうち行動可能な全員が『突撃』を使う
- ●ダメージを受けると『引っかき』で反撃する
- ●空中で吹き飛んでいる最中に体勢を立て直すと、着地後に『突撃』で反撃する
- ●身がまえているときに攻撃を仕掛けられると、跳びのいて回避したのち『引っかき』を使う

シェンジたちとは、ティモンを背中に乗せたプンバァを守りながら戦うことになる。ただし、プンバァの近くにいると、ソラを狙った攻撃に巻きこむ恐れがあるので、離れて戦ったほうがいい。

プンバァが狙われると、敵が攻撃する直前にリアクションコマンド『よぶ』が表示され、それを使えば、プンバァはダメージを受けずにすむ。とっさに△ボタンを押す自信がないのなら、△ボタンを連打しながら逃げまわり、『よぶ』を使った直後にだけ攻撃すればいい。なお、プンバァへの攻撃をはずした敵同士がぶつかると、起き上がったあとソラに襲いかかってくるので注意。



⬅△ボタンを連打しながら行動する。すべての敵がプンバァの周囲をまわっている場合は、遠くから様子をうかがおう。



⬅『よぶ』を使ったら、カメラを操作するなどして敵の動きを観察。攻撃をはずすのを確認したあと、近づいて攻撃する。



➡シェンジたちが複数で向かってきたときは、やや早くファイア系の魔法を使うと、簡単に返り討ちにすることが可能。

2回目

特徴的な行動
- ●いっさい攻撃せず、ソラたちから逃げまわる

シェンジたちは、マップ内を逃げまわるのみ。『ダッシュ』を活用して追いかけ、コンボや連携で攻撃しよう。サンダー系かマグネ系の魔法で足止めしたところを狙うと、より確実だ。『ダッシュ』の最中に向きを変えたいときは、□ボタンを押したままジャンプして空中で向きを調整すると、減速せずにすむ。



⬅コンボを当てるときは、オートロックオンが反応する距離まで近づき、小さくジャンプして『たたかう』を使うといい。

△リアクションコマンド

よぶ

表示タイミング：1回目のバトルで、敵がプンバァに対して『突撃』を使おうとしているとき
効果：プンバァがこちらに走り寄って『突撃』を回避する。『突撃』をはずした敵は、お互いに激突することがある(威力補正：×0.25)

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5

※シェンジ、バンザイ、エドで共通

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
引っかき	×1.0	○
タイプ 物理	踏みこんでツメを振り下ろす	
突撃	×2.0	△
タイプ 物理	高速で直進して相手を跳ね飛ばす	

Others
スカー

出現場所	HP	経験値
プライド・ランド 11-11 頂上	915 (※2)	—

※2……ポートロイヤルのエピソード2クリア後に訪れた場合は1290



特徴的な行動
- 身体に何もまとっていないときは、『連続攻撃』と『組みつき』を使う
- 炎をまとっているときは、『炎攻撃』を使いながらジャンプするか、『なぎ払い』と『炎攻撃』を同時に使う
- 雷をまとっているときは、歩きながら『雷攻撃』を使うか、「うちひしがれろ！」と言って『連続攻撃』と『雷攻撃』を同時に使う
- オーラをまとったときは、『荒ぶる怒り』を使いつづける

身体にまとっているものに応じて、行動を切りかえてくる。やみくもに攻めると返り討ちにされやすいので、下記のように対処するのが無難だ。

●何もまとっていないとき

離れて横に走りつつ、敵が向かってきたらジャンプして降下中にコンボを仕掛ける。組みつかれたときは、リアクションコマンドで抵抗すること。

●炎をまとっているとき

地面に広がる炎がギリギリ届かない間合いで待ち、頭上を跳び越されたら、一瞬待ったあと真上にジャンプして◎ボタンを連打してみよう。敵が跳びながらもどってきた場合は、コンボで迎撃できる。

●雷をまとっているとき

離れて仲間に攻撃をまかせるのが無難。ただし、スカーがゆっくりと歩きながら雷を落としたときは、すぐさま近づけばコンボで攻撃するスキがある。

●オーラをまとっているとき

ガケを背にして待ち、スカーがこちらを向いたら、すかさずリフレク系の魔法を使って攻撃を防ぐ。ロックオンせずに、『ダッシュ』で逃げまわるのも手。



⬅サークルオブライフを装備しておき、MPが回復するたびにシンバとの連携『キングスプライド』を使うのも有効。



➡敵の攻撃の合間にコンボを仕掛けた場合は、フィニッシュ技まで当てたらすぐに大きく離れれば、反撃をかわせる。



⬅スカーは瞬時に近づいて攻撃をくり出してくるので、様子をうかがうときは、これくらい離れておいたほうがいい。



➡『荒ぶる怒り』から逃げまわるなら、大きな円を描く感じで反時計まわりにダッシュしながらジャンプをくり返そう。

△リアクションコマンド

カウンター

表示タイミング：『組みつき』で組みつかれている途中の、引っかきを受ける直前
効果：パンチで敵をひるませて脱出する

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
連続攻撃	1〜3段目：×0.25　4段目：×0.5	△
タイプ 物理	踏みこんで回転しながら引っかく	
組みつき	組みつき：×0.5　引っかき：×0.25	△
タイプ 物理	ソラに組みついて、何度も引っかく(※3)	
なぎ払い	×1.5	△
タイプ 物理	横回転しながら引っかく	
モードチェンジ(炎)	×2.0	×
タイプ ファイア	爆炎を発して炎を身にまとう	
モードチェンジ(雷)	×2.0	×
タイプ サンダー	落雷を受けて雷を身にまとう	
炎攻撃	×0.25	×
タイプ ファイア	周囲に炎を放つ	
雷攻撃	×0.25	×
タイプ サンダー	周囲に雷を数回連続で落とす	
荒ぶる怒り	身体：×1.0　オーラ：×0.5	×
タイプ なし	怒りのオーラをまとって高速突撃	

※3……組みつくときにダメージを与えないことがある

Others
危険プログラム

出現場所	HP	経験値
スペース・パラノイド 12-4 入出力タワー：ホール	640	―



特徴的な行動
- 連続して攻撃を受けると、『ショック』で反撃する
- ある程度ダメージを受けるごとに装甲が壊れ、装甲がすべて壊れたあとは『レーザー』のみを使うようになる

壁沿いを逃げまわりながら弾を撃つのが、危険プログラムの基本的な行動パターン。部屋の中央を突っ切って一気に近づくか、壁沿いをまわりこむ感じで間合いを詰め、コンボを仕掛けよう。直後に反撃されることも多いため、HPはこまめに回復したい。

こちらの攻撃を当てたときに出る特殊なプライズを拾い集めて、画面左上のエネルギーゲージを満タンにすると、リアクションコマンド『フリーズ』が表示される。それを使うと危険プログラムの動きがしばらく止まるので、大ダメージを与えるチャンスだ。

敵が両手から頭上にレーザーを放ったら、以降はレーザーだけを使ってくる。レーザーの放ちかたには4パターンあり、「頭上に放つ」→「なぎ払うように放つ」→「波形を描くように放つ」→「部屋の中央で全方向に激しく放つ」の順に使うことをくり返す。4パターン目はまず避けられないので、『フリーズ』で止めるか、使われる前に倒そう。





⬆➡正面から近づくか、大きくまわりこんでコンボを仕掛ける。まわりこんだほうが安全だが、なかなか近づけないこともあるのが難点。



⬅ウィズダムフォームでまわりこみながら『ショット』を連発していくと、特殊なプライズを短時間で大量に拾える。



⬅2〜3パターン目のレーザーは、敵に正面から近づくと避けやすい。2パターン目で右からくるレーザーは、ジャンプで跳び越すといい。



➡ラクに倒したいなら、マップの中央で連携『ユニゾンアスリート』を使おう。バトル開始直後と敵がレーザーを放った直後が狙い目だ。

△リアクションコマンド

フリーズ

表示タイミング：エネルギーゲージが満タンのとき
効果：エネルギーゲージがなくなるまでの約10秒間、危険プログラムの動きを止める。止めた時点で、敵が使っていた攻撃は中断される（弾やレーザーも消える）

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
ショック	×1.5	×
タイプ 物理	光の衝撃波で相手を吹き飛ばしながら後退	
クラスター	×1.0	△
タイプ サンダー	ソラを追尾する弾を両手から放つ	
バルカン	×1.5（2ヒット目以降は×0）	△
タイプ サンダー	バルカン砲を乱射し、当たったら集中攻撃	
ブースト	×2.0（2ヒット目以降は×0.25）	△
タイプ 物理	壁沿いを高速で飛びまわる	
レーザー	×0.75（2ヒット目以降は×0.25）	×
タイプ 物理	一定の軌道でレーザーを放つ	
データ修復	（自分のHPを59回復）	―
タイプ ―	天井からのレーザー照射でHPを回復	

Nobody
デミックス

	出現場所	HP	経験値
1回目	オリンポスコロシアム 5-12 冥界の大空洞：広間	—	—
2回目	ホロウバスティオン 2-9 城門前	1005	—

※水の分身のHPは、1回目が3、2回目が5



1回目

特徴的な行動
- バトル開始直後に『水の舞踊』を使って「80秒以内に水の分身を100体倒すルール」を課す

デミックスには攻撃が当たらず、制限時間内に水の分身をすべて倒すとバトルが終わる。水の分身は、フィニッシュ技、マグネ系以外の魔法、リアクションコマンドでしか倒せない。『たたかう』を当てると水の分身が音符の形になり、リアクションコマンドが表示されるので、それを使って戦おう。ファイア系の魔法も有効だ。

2回目

特徴的な行動
- バトル開始直後に『水の舞踊』を使って「40秒以内に水の分身を50体倒すルール」を課す
- HPが残り半分まで減ると、『水の舞踊』を使って「10秒以内に水の分身を10体倒すルール」を課したり、『水柱乱舞』を使ったりするようになる

水を使った多彩な攻撃をくり出してくる。デミックスの正面を避けるように動きまわり、水柱を立てて直進してきたか、前方へ水球を放ってきた直後に攻撃しよう。『水の舞踊』には1回目のときと同じ方法で、特定の行動には下記の方法で対処するといい。

●「楽しんでるかーい」と言いながら向かってきたとき

△ボタン連打で『ライブジャック』を使おう。敵を吹き飛ばしたあとは、コンボも当てておくこと。

●水柱で壁を作りながら歩いてきたとき

サンダー系の魔法で吹き飛ばし、コンボを当てる。

●水柱を立てて武器を振りながら向かってきたとき

水柱の立つ音が4回聞こえた直後にジャンプしながら近づき、降下中にコンボを仕掛けるといい。





↑➡通常は、攻撃の終わりぎわのスキを突いて、『スライドダッシュ』からのコンボを狙おう。コンボを3～4段で止めれば反撃も受けない。

△リアクションコマンド

ワイルドダンス

表示タイミング：音符の形をしている水の分身の近くにいるとき
効果：水の分身をつかんで敵にぶつける（威力補正：×1.0、トドメ可）。3回まで連続して使用でき、最後は振りまわす攻撃になる。つかんだ水の分身は動作終了後に倒れる

ライブジャック

表示タイミング：『ライブ』でデミックスが向かってくるとき
効果：演奏中に敵を吹き飛ばす（威力補正：×1.0）

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×1.0	×0	×0.5	×0.5	×0.5

※水の分身はブリザド：×0、その他：×1.0

落とすプライズ

水の分身を倒したとき	HP	小×1

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
デミックス		
水の舞踊 タイプ —	—	−
	水の分身をつぎつぎと作り出し、それを相手が時間内に全滅させないとゲームオーバーにする	
水柱攻撃 タイプ ブリザド	×0.25	×
	多数の水柱で攻撃。動作は3種類（※1）	
水柱の壁 タイプ（※2）	武器：×1.5　水柱：×0.25	（※3）
	水柱で壁を作りながら近づいて武器でなぐる	
水柱乱舞 タイプ（※2）	武器：×0.5　水柱：×0.25	（※3）
	武器を何度も振りながら前後に水柱を立てる	
水球攻撃 タイプ ブリザド	水球：×0.5　破裂：×0.25	×
	破裂する水球で攻撃。動作は2種類（※4）	
水球連射 タイプ（※2）	武器：×2.0　水球：×0.5　破裂：×0.25	（※3）
	武器を振り、正面か頭上から水球を飛ばす	
ライブ タイプ 物理	×2.5	×
	ソラに走り寄り、演奏に誘いこんで不意打ち	
水の分身		
連続攻撃 タイプ ブリザド	×1.0	△
	音符の下部でめった打ちにする	

※1……「自分の足元からつぎつぎと水柱を立てながら直進→自分の周囲に水柱を立てる」「ソラめがけて水柱をつぎつぎと立てていく」「自分の足元から水柱を1本立てる」の3種類
※2……武器：物理、水柱＆水球＆破裂：ブリザド
※3……武器：△、水柱＆水球＆破裂：×
※4……「多数の水球を降らせる」「水球を空中に漂わせる」の2種類

Others
謎の男



出現場所	HP	経験値
ザ・ランド・オブ・ドラゴン 3-8 山頂	760	——

特徴的な行動
- 『ダッシュ斬り』の動作を中断して『兜割り』をくり出すことがある

この敵とはソラひとりで戦い、相手のHPを残り30%まで減らしたあとフィニッシュ技などを当てると、バトルが終わる。謎の男は、攻撃後に少しスキを見せるので、そこにコンボを仕掛けよう。

頭上を飛びかうラピットスラスターは、いくら倒しても無限に現れる。無視したほうがいいが、ラピットスラスターへのリアクションコマンドは、謎の男も攻撃に巻きこむので使ってもいい。ちなみに、ラピットスラスターには謎の男の攻撃が当たる。



⬅やや遠くで、謎の男の周囲を走りまわることで攻撃の空振りを誘い、直後のスキにコンボを当てたらすぐに離れよう。

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
連続斬り	×1.0（2ヒット目以降は×0.25）	△
タイプ 物理	3回連続で斬りつける	
ダッシュ斬り	×1.0	△
タイプ 物理	すばやく踏みこみながら斬りつける	
兜割り	剣：×1.0　衝撃波：×0.25	（※3）
タイプ （※1）	剣を地面に突き立てて前方へ衝撃波を放つ	
ダークファイガ	剣：×1.0（2ヒット目以降は×0.25） 闇のオーラ：×0.25　弾：×0.5	（※3）
タイプ （※2）	横回転しながら剣と闇のオーラで切り裂き、つづけて、左手から弾を広範囲に放つ	

※1……剣：物理、衝撃波：ダーク
※2……剣：物理、闇のオーラ＆弾：ダーク
※3……剣＆弾：△、衝撃波＆闇のオーラ：×

Heartless
ストームライダー

出現場所	HP	経験値
ザ・ランド・オブ・ドラゴン 3-9 宮殿前広場	1216	——

※肩のトゲのHPは76

特徴的な行動
- 足のドラを打ち鳴らした直後は、宙返りをするか、『じゅうたん爆撃』を使うことが多い
- HPが残り半分まで減ったあとは、しばらく橋の上に着地することがある。橋の上では、『雷の壁』で相手の移動範囲をせばめ、『サンダービーム』を2回使う
- 両肩のトゲが壊されると、墜落してしばらく気絶する。気絶から覚めたら『咆哮』を使い、両肩のトゲを復活させたあと舞い上がる
- HPが残り1になると、『低空突進』を連発する

ふだんは、空中を飛びまわりながら攻撃してくる。こちらの攻撃が当たる場所は、頭部のツノと、両肩に1本ずつあるトゲのみで、頭部のツノを攻撃すれば敵本体のHPが減っていく。肩のトゲは、本体とは別にHPを持っており、ゼロにすると壊れるほか、2本とも壊すと敵が墜落して気絶する。とはいえ、リアクションコマンド『すべりこむ』→『ライズアッパー』でもトゲを壊すことができるため、わざわざ攻撃を当てなくてもいい。有効な戦いかたは、状況に応じて以下のように変わる。

●飛んでいる敵の背中に乗っているとき

バトル開始直後は、かならずこの状況になっている。宙返りの直前に表示されるリアクションコマンド『しがみつく』を使って、落とされるのを防ぎながら、頭部のツノをコンボで攻撃しよう。なお、バ



⬅背中に乗っているときは、頭のツノをロックオンしてコンボで攻撃。落雷を受けることもあるがダメージは小さめ。





⬆⬅敵の背中に乗るには、つむじ風を利用する。『かぜにのる』で風のなかに入り、敵の移動先に降りる感じで『まいあがる』を使おう。



トル開始直後をのぞき、ストームライダーは宙返りのあとにきりもみ回転することが多い。きりもみ回転が終わるまでは、『はなれる』を使わないこと。

●敵が飛んでいてこちらが地上にいるとき

攻撃を避けながら、ときどき発生するつむじ風を利用して高く舞い上がり、ストームライダーの背中に乗ろう。敵がゆっくりと旋回しているときに、真下あたりから舞い上がるか、真下に爆弾を落としながら飛んでくるときに、マップの端まで逃げたあと舞い上がると乗りやすい。

なお、敵のHPが残り半分を切ったあとは、背中に乗ってもすぐに落とされがち。背中に乗らずに、『すべりこむ』→『ライズアッパー』を狙うか、橋の上に降りてくるのを待つのがオススメだ。

●敵が橋の上に降りたとき

近くから連携で攻撃するか、ツノが電気を帯びていないときに側面から空中コンボを当てよう。雷の壁からは、こちらを狙って電気がほとばしるが、こまめにジャンプしていればそうそう当たらない。



⬅ストームライダーが低空を飛んできたら、リアクションコマンド『すべりこむ』→『ライズアッパー』を使おう。



➡ロックオンした場所が頭のツノならマークは青く、肩のトゲなら赤い。どこをロックオンしているかの目印になる。

△リアクションコマンド

しがみつく➡はなれる 空中可

表示タイミング：ストームライダーが宙返りをする直前に、背中に生えているツノのそばに立っているとき
効果：『しがみつく』でツノにつかまって落とされるのを防ぎ、『はなれる』でツノから離れる

すべりこむ➡ライズアッパー

表示タイミング：ストームライダーが『低空突進』で向かってきたとき
効果：『すべりこむ』でストームライダーの腹の下へすべりこみ、『ライズアッパー』で吹き飛ばす（威力補正：1〜3段目は×0.3、4段目は×3.0）。さらに、地面に墜落したストームライダーに追加でダメージを与える（威力補正：×0.01、トドメ可）



⬅『ライズアッパー』には、ストームライダーの両肩のトゲを壊して気絶させる効果もある。

かぜにのる➡まいあがる

表示タイミング：つむじ風に重なっているとき
効果：『かぜにのる』でつむじ風のなかに浮かび、『まいあがる』（または⊗ボタン）で高く舞い上がる



⬅つむじ風のなかに浮かんでいるあいだは『まいあがる』以外のコマンドを使用できない。

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0.5	×0.5	×0	×0.5	×0.5

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
低空突進	×2.0	△
タイプ 物理	地面スレスレの高さで突っこむ	
じゅうたん爆撃	×1.0（2ヒット目以降は×0.25）	×
タイプ ファイア	大量の爆弾を落としながら飛んでいく	
雷撃弾	×1.5（2ヒット目以降は×0.5）	△
タイプ サンダー	ソラを狙って飛ぶ雷を翼から放つ	
サンダー	×1.0	×
タイプ サンダー	背中のツノから放電して雷を落とす	
サンダービーム	充電：×0.8　ビーム：×2.8	×
タイプ サンダー	頭のツノに充電して雷のビームを放つ	
雷の壁	×1.0	×
タイプ サンダー	放電する雷の壁を、ふたつ作り出す	
咆哮	×0.5	×
タイプ なし	衝撃を発する叫び声で相手を吹き飛ばす	



Nobody
ザルディン

出現場所	HP	経験値
ビーストキャッスル 4-13 橋	1155	——

特徴的な行動
- HPの残量に応じて、行動パターンを3段階に切りかえる
- 身体が風に包まれていないときは、『守りの風』を使うことが多い
- 行動パターンが3段階目のときに、連続してダメージを受けると、『ヤリ乱舞』→『絶望の風』で反撃することが多い

攻撃能力を持つ風で身体を包み、ヤリを使った強力な技をくり出してくる。ザルディンの身体を包む風がジャマなので、リアクションコマンド『ラーニング』のあとに使用できる攻撃、『ジャンプ』を活用しよう。『ジャンプ』は、動作中に敵の攻撃を無効化できるうえ、当たったときに風を消せるのだ。『ラーニング』を使うチャンスは、ザルディンの行動パターンが何段階目かで変わる。何段階目なのかを知る目安と、段階に応じた『ラーニング』の方法を、右ページに紹介したので参考にしてほしい。

なお、連携を使うのは1〜2段階目のときだけにしたほうがいい。3段階目は、途中から『ヤリ乱舞』でこちらの攻撃を無効化することが多いからだ。

●行動パターンが3段階目のときの対処法

3段階目になると、『ヤリ乱舞』で連続攻撃をくり出したあと、『絶望の風』で遠くから突風を放ってくることが多い。どちらの攻撃も、避けるのが困難なばかりか、動作中はこちらの攻撃を無効化するため、ケアル系やリフレク系の魔法を活用して耐えしのぐこと。ただし、突風での攻撃は、一番下の写真の位置にいると、ほとんど(場合によってはまったく)ダメージを受けずにすむ。

なお、3段階目にかぎり、ザルディンの身体を包む風は、それが発生した瞬間をのぞき、ソラが触れるかリフレク系の魔法で防ぐとすぐに消える。そのため、触れて吹き飛ばされた直後に『リベンジスラッシュ』で反撃したり、リフレク系の魔法で消した直後にコンボを当てたりすることができる。



⬅『ジャンプ』を使うときは、ザルディンをロックオンすること。そうすれば、ほぼ確実に当たる。



➡ザルディンの身体が風に包まれていないときは、高くジャンプして敵の頭上から空中コンボを仕掛けるのも有効だ。



⬅MPを早く回復したいときはスティッチを召喚しよう。フォームチェンジでの回復は、アンチフォームになる危険性が高い(→P.58)。





⬆➡『ヤリ乱舞』を受けたら『エアリカバリー』で脱出をはかる。脱出後は、空中コンボで攻撃を弾き返すかリフレク系の魔法で防ぐといい。



⬅『絶望の風』は、向かって一番右手前の角(円内)に逃げこんでおくと、最大でも2ヒットしかしない。

行動パターンが何段階目なのかを知る目安

段階	目安
1段階目	●ゆっくりと近づいてくる
2段階目	●すばやく近づいてくる ●『ジャンプ』を使ってくる ●遠くからすばやい動作で突いてくる ●敵のHPが75%以下（おおよそ、敵のHPゲージが4本半以下）になっている
3段階目	●瞬間移動でソラのそばにくる ●身体に緑色のオーラをまとって『ヤリ乱舞』→『絶望の風』を使ってくる ●ヤリを最大7回振りまわす ●敵のHPが40%以下（おおよそ、敵のHPゲージが2本半以下）になっている

『ラーニング』を成功させるオススメの方法

1段階目





⬆➡敵が近くで立ち止まった瞬間に『リフレクトガード』を2連発。突きを弾き返したときは、直後に『ラーニング』を複数回行なえる。

2段階目





⬆➡『ジャンプ』を使われたら、逃げまわりつつ、地面に風が見えた直後に高くジャンプして攻撃をかわし、降下中に△ボタンを連打しよう。

3段階目



⬅画面左下に注目して、『ラーニング』が表示された瞬間に『リフレクトガード』を使う。突きを弾き返したら、△ボタンを連打すればOK。

△リアクションコマンド

ラーニング　空中可

表示タイミング：ザルディンが、『突き』または『なぎ払い』で攻撃をくり出す直前か、『ジャンプ』で攻撃をくり出している最中か、『突き』を弾き返されてよろめいているとき

効果：『たたかう』コマンドが『ジャンプ』コマンドに切りかわる。『ラーニング』を使うたびに、『ジャンプ』を使用できる回数が増加（最大9回まで）。『ジャンプ』を使うと、上空からの急降下突きと衝撃波で攻撃する（最大2ヒット、威力補正：×2.0、トドメ可／※1）



⬅『ラーニング』の表示中は、△ボタンを押すたびに『ジャンプ』を使用できる回数が増えていく。



➡『ジャンプ』の攻撃位置は、ロックオンしていないとソラがいた場所になるため、敵に当たらないことが多い。

※1……タイプは「突き：物理、衝撃波：なし」

ダメージの変動率

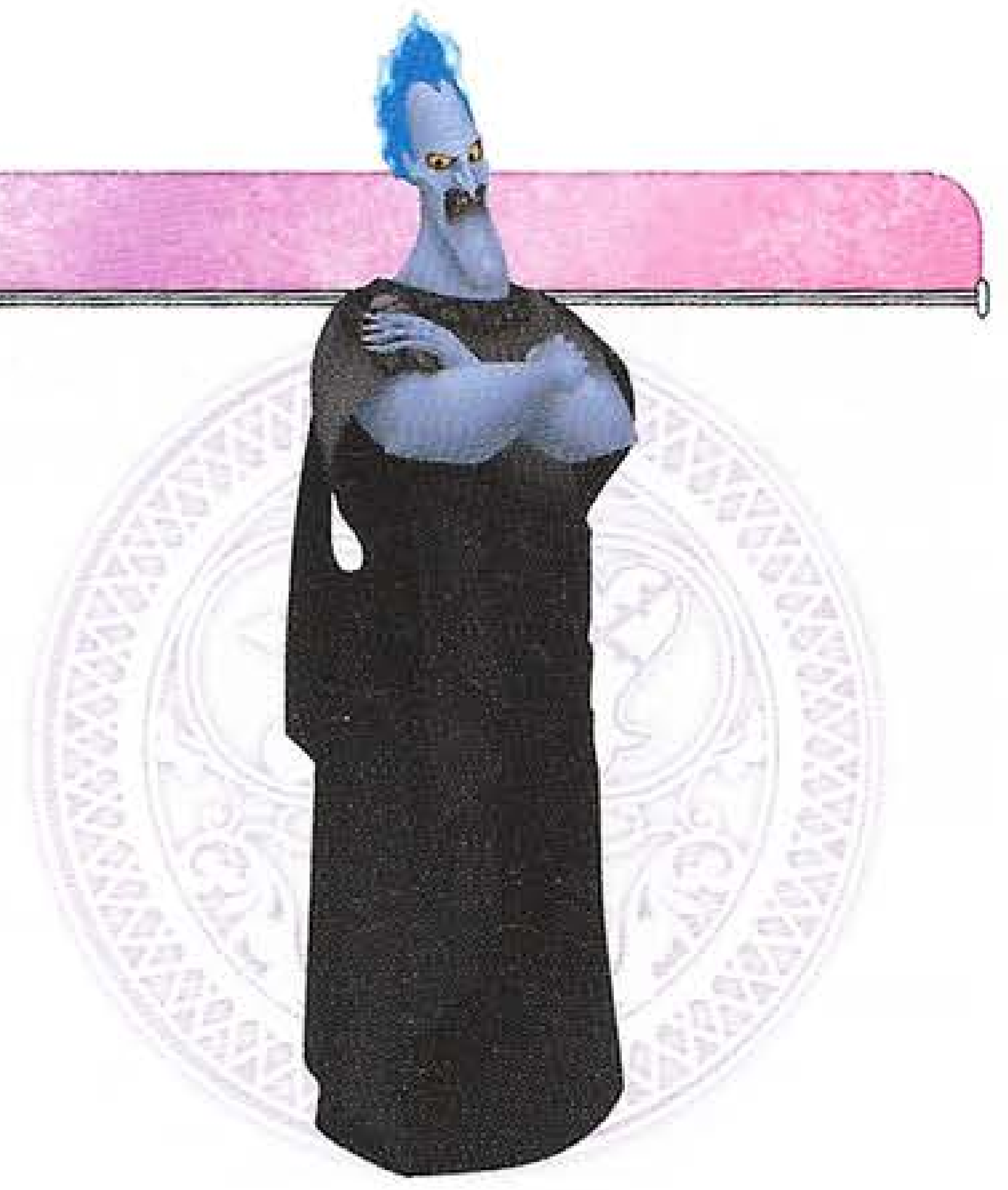
物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
突き	×2.0	○
タイプ 物理	ヤリを前方へすばやく突き出す	
なぎ払い	×0.5（最後は×1.5）	△
タイプ 物理	ヤリを1〜7回振りまわす	
ジャンプ	×0.25（最後は×2.5）	（※3）
タイプ （※2）	姿を消して上空からヤリを5回落としたあと、姿を現すのと同時にヤリを突き立てる	
ヤリ乱舞	×0.25	△
タイプ 物理	すさまじい連続攻撃をくり出す	
守りの風	×0.75（2ヒット目は×0.5、3ヒット目以降は×0.25）	×
タイプ なし	攻撃能力を持つ風で身体を包む	
あやつりの風	×1.5	△
タイプ なし	ヤリを回転させて風の追尾弾を放つ	
絶望の風	×0.25	×
タイプ なし	竜の形にしたヤリに乗って飛んでいき、ヤリの先端から噴き出す突風でなぎ払う	

※2……ヤリ：物理、衝撃波：なし
※3……ヤリ：△、衝撃波：×

Others
ハデス



	出現場所	HP	経験値
1回目	オリンポスコロシアム 5-6 ハデスの間	660	──
2回目	オリンポスコロシアム 5-5 亡者の谷	660	──
3回目	(オリンポスコロシアムのエピソード2で最後に訪れる冥界闘技場)	1230	──
4回目		1230	──
冥界闘技場	運命の女神カップ10回戦	1575	──
裏闘技大会	裏ハデスカップ30回戦	2715	──
裏闘技大会	裏ハデスカップ50回戦	2715	──

1〜3回目

特徴的な行動
- 2回目以降は、遠くから『ファイガボール』を使うようになる

こちらの攻撃は、まったく通用しない。1回目と3回目のバトルは、ソラの攻撃を6回当てるなどの条件を満たせば終わる(→P.227、305)。2回目のバトルは、ハデスが投げてくる火球を避けながら、ほかの敵を倒すことで先へ進んでいこう(→P.227)。

4回目

特徴的な行動
- 身体の色が赤いときは、ダメージを受けない
- 闘気の玉を受けると身体の色が青くなる
- 身体の色が青いときに『ファイアウォール』を使うと、身体の色が赤くなる
- HPが残り半分まで減ったあとは、身体の色が赤いときのみ『メテオ』を使うようになる

このバトルでは、ヘラクレスが作る闘気の玉を飛ばして当てると、ハデスの身体の色が青くなる。身体の色が青いときに攻撃すれば、ダメージを与えることができるのだ。ハデスの身体の色が赤にもどったら、闘気の玉を当てるところからくり返そう。

闘気の玉を飛ばすには、リアクションコマンド『オーラショット』を使うか、『たたかう』による攻撃を玉に当てればいい。『たたかう』を当てた場合、闘気の玉はまっすぐ飛んでいくが、ハデスをロックオンしておけば、そちらへ飛ばすことが可能だ。



⬅ハデスの身体の色が赤い場合は闘気の玉を当てて、身体の色が青くなったら、火球に注意しながら攻めていこう。



➡空中に火球が出現しているときは、フィールドの端に寄って、火の粉が降ってくる位置を確認しながら行動するといい。

冥界闘技場&裏闘技大会

特徴的な行動
- 運命の女神カップ10回戦と裏ハデスカップ30回戦では、身体の色がつねに青い
- 裏ハデスカップ50回戦では、4回目のバトルのときと同様の行動をする

運命の女神カップ10回戦、裏ハデスカップ30回戦では、ハデスにいつでもダメージを与えることができる。『ファイガボール』に気をつけて戦おう。裏ハデスカップ50回戦では、ヘラクレスが手助けをしてくれるので、4回目のバトルの対処法が通用する。

△リアクションコマンド

オーラショット

表示タイミング：ヘラクレスが作り出した闘気の玉の近くにいるとき
効果：ハデスめがけて闘気の玉(威力補正：×1.0)を飛ばす。闘気の玉は敵を追尾するように飛んでいく

オーラガード

表示タイミング：攻撃を出していない状態のヘラクレスの近くにいるとき
効果：ヘラクレスの周囲にバリアを張る

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
炎のツメ	×1.0 (2ヒット目以降は×0.25)	△
タイプ ファイア	手に炎をまとって1〜2回振りまわす	
回転なぎ払い	×1.5 (2ヒット目以降は×1.0)	△
タイプ ファイア	横回転しながら、炎をまとった両手でなぎ払う	
ファイアウォール	炎：×0.25 火柱：×2.0 (2ヒット目以降は×1.0)	×
タイプ ファイア	足元に炎を吹きつけ、自身を火柱で包む	
ファイガボール	×1.5	○
タイプ ファイア	火球を投げる	
メテオ	火球：×2.5　火の粉：×1.5	(※1)
タイプ ファイア	空中に火球を作る。火球からは火の粉が降る	
スモーク	×1.0	△
タイプ ダーク	両手のあいだに煙を作って前方へ流す	

※1……火球：×、火の粉：△

Heartless

グリムリーパー

	出現場所	HP	経験値
1回目	ポートロイヤル 8-11 ブラックパール号	790	—
2回目	ポートロイヤル 8-2 港	790	—



1回目

特徴的な行動
- ある程度のダメージを受けるごとに、『ワープ』を使ってほかの位置に瞬間移動する
- ファイア、ブリザド、サンダーのいずれかのタイプの攻撃を受けると、タイプに応じた状態になって一時的に攻撃しなくなる(→P.687)

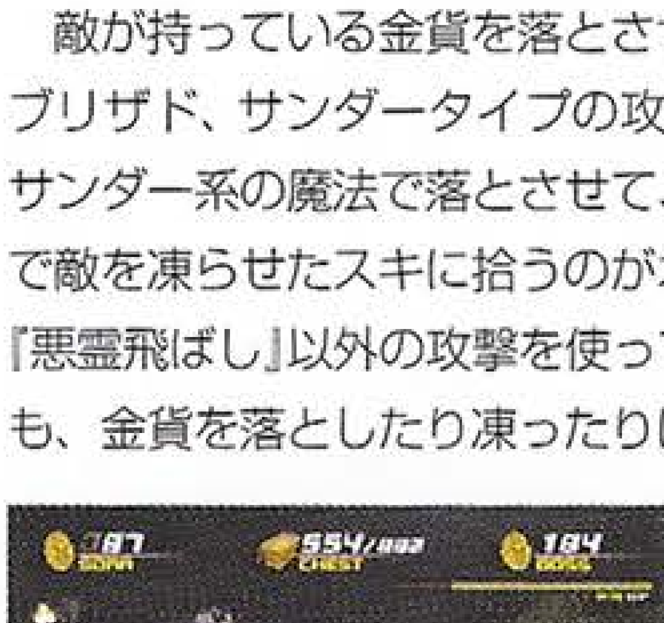
このときに使ってくる攻撃は、『なぎ払い』と『ワープ』のみ。近づいてコンボで攻撃したあと離れることをくり返せば、簡単に倒せる。ブリザド系の魔法などで敵の動きを止めると、近づきやすい。

2回目

特徴的な行動
- 箱に入っている金貨が881枚以下のときは、呪われた姿になり、『悪霊飛ばし』や『トルネド』を使う。この姿のときはダメージを受けない
- HPが残り70%まで減った直後に、箱のなかの金貨を約210枚吸い取る
- HPが残り30%まで減った直後に、箱の金貨を全部奪って『死の舞い』を使う
- ファイア、ブリザド、サンダーのいずれかのタイプの攻撃を受けて、タイプに応じた状態になると、持っている金貨を数枚〜数十枚落とす

マップ内にある箱のなかに金貨が882枚そろっていないと、グリムリーパーは呪われて身体の色が青くなる。その状態の敵にはダメージを与えることができないので、金貨を拾い集めて箱にもどし、呪いを解くこと。呪いが解けているときの戦いかたは、1回目のバトルと同じだ。敵が箱から金貨を吸い取りはじめたら、周囲をまわる悪霊をジャンプなどで避けつつ近づき、リアクションコマンドを使おう。

敵が持っている金貨を落とさせるには、ファイア、ブリザド、サンダータイプの攻撃を当てればいい。サンダー系の魔法で落とさせて、ブリザド系の魔法で敵を凍らせたスキに拾うのがオススメだ。ただし、『悪霊飛ばし』以外の攻撃を使っているときに当てても、金貨を落としたり凍ったりはしない。



⬅ブリザド系の魔法を当てると敵がしばらく凍りつく。そのスキに金貨を拾い集めよう。ちなみに、金貨を拾える範囲は『ドロー』で広がる。

△リアクションコマンド

もどす

表示タイミング:ソラが金貨を持っている状態で箱の近くにいるとき
効果:ソラが持っている金貨を箱にもどす

インターセプト⇒スナッチスロー

表示タイミング:『金貨吸い取り』を使っているグリムリーパーの近くにいるとき
効果:『インターセプト』でグリムリーパーの武器をつかんで攻撃し、『スナッチスロー』で敵の『反撃悪霊飛ばし』を防ぎながら武器を投げ当てる。また、敵が持っている金貨を最大180枚まで落とさせる

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0.75	×0.75	×0.75	×0.75	×0.75

落とすプライズ

呪われた姿のグリムリーパーに特定のタイプ(※2)の攻撃を当てたとき

MP 大×5

※2……物理タイプ、ダークタイプ、タイプなし

使う攻撃

攻撃名/タイプ	威力補正	弾き返し
なぎ払い	×1.0	○
タイプ 物理	武器を横に振りまわす	
ワープ	×0.25	△
タイプ 物理	回転しながら攻撃し、ほかの位置へ瞬間移動	
悪霊飛ばし	武器:×1.5 悪霊:×0.5(2ヒット目以降は×0.25)	(※3)
タイプ 物理	武器を横に振りまわして悪霊を飛ばす	
金貨吸い取り	突風:×0.25 悪霊:×0.5	△
タイプ 物理	悪霊を旋回させながら箱の金貨を吸い取る	
トルネド	×1.5(2ヒット目以降は×0.25)	△
タイプ 物理	旋風を起こし、落ちている金貨を吸い取る	
死の舞い	×0.5(最後は×1.5)	×
タイプ なし	巨大化した悪霊たちが跳ねまわる	
反撃悪霊飛ばし	×1.5	△
タイプ 物理	『インターセプト』を受けたとき、悪霊を飛ばして反撃	

※3……武器:○、悪霊:△

Others
ジャファーの幻影



出現場所	HP	経験値
アグラバー 9-11 埋もれた廃墟	──	──

特徴的な行動
●一定のルートで逃げまわり、特定の地点で止まって『サンダー』を使うのみ

ソラひとりで、じゅうたんに乗ったまま戦うことになる。ただし、このバトルでやるべきことは、ジャファーの幻影が逃げているときは追いかけ、呪文を唱えているときは近づいて『たたかう』で攻撃するだけ。じゅうたんの操作に慣れるためのバトルだと思って気楽にのぞもう。



←じゅうたんに乗っているあいだは選べるコマンドが制限され、専用の技がいくつか加わる(→P.63)。



→この敵にはHPがなく、どのように攻撃しても倒せない。とりあえず、画面の指示どおりに行動しよう。

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
サンダー	×1.0	×
タイプ 物理	呪文を唱えて雷を3発落とす	

Others
ジャファー

出現場所	HP	経験値
(アグラバー上空)	840	──

※腹部のHPは93、オーラのHPは51

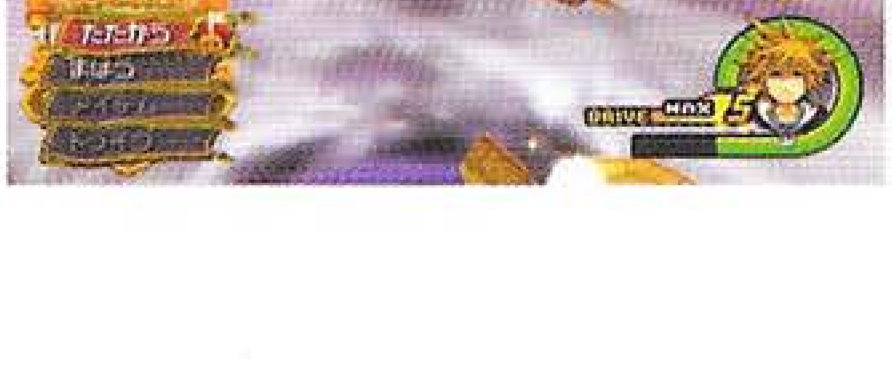
特徴的な行動
●バトル開始直後と、両手からオーラが消えているときに、両手にオーラをまとって塔の先端のガレキをふたつ出現させる
●腹部のHPがゼロになると、うずくまって行動不能になったあと、腹部のHPを全回復させる
●『ロールアップ』→『スピンバースト』を受けると、気絶したあと『金縛り』で反撃する
●HPが残り70%まで減ると、『ガレキラッシュ』『ファイガ』を使いはじめる。また、反撃するとき以外でも『金縛り』を使うようになる
●HPが残り40%まで減ると、異空間に引きずりこんで『ガレキラッシュ』を連発したり、『ファイガ』と『サンダガ』を同時に使うようになる

ソラひとりで、じゅうたんに乗って戦うことになる。こちらの攻撃が当たるのは、頭部、腹部、および両手のオーラ、の計4ヵ所。それぞれ個別にHPを持っており、ゼロまで減らすと、右ページの表のような効果が得られる。頭部のHPがすなわちジャファー本体のHPで、これをゼロにすれば倒せるのだ。

ジャファーは、ガレキを高速で飛ばすなどの攻撃を、距離を問わずくり出してくる。しかし、腹部のHPをゼロにすればしばらく行動を封じておけるので、そのスキに頭部を攻撃しよう。頭部を攻撃する合間に、敵の胸あたりの高さで表示される『ロールアップ』→『スピンバースト』を使い、ジャファーを気絶させることで、行動を封じる時間を延長するのも忘れずに。気絶から覚めたときなどに使ってくる、ソラを金縛りにする攻撃は、リフレク系の魔法で防げるが、たとえ受けても金縛りの最中はダメージを受けないので気にしなくてもいい。

●ジャファーのHPが残り40%を切ったあとの対処法

火球と落雷による激しい攻撃と、異空間に引きずりこんでのガレキによる攻撃を、交互に使ってくる。火球と落雷による攻撃をくり出してきたときは、ダメージを覚悟のうえで強引にでも腹部を狙おう。一方、異空間に引きずりこまれたときは、敵に近づけないのでガレキの回避に専念すること。



←異空間では、大きな円を描くように飛びまわるといい。ガレキが近くに見えたら、高度を変えて避けよう。

部位ごとのHPをゼロにしたときの効果

部位	HPをゼロにしたときの効果
頭部	●ジャファーが倒れる(バトルに勝利)
腹部	●ジャファーがうずくまって、しばらく行動不能になる ●リアクションコマンド『ロールアップ』→『スピンバースト』が使える ●両手にまとうオーラのHPがゼロになる
オーラ	●そのオーラが消えて、浮遊している塔の先端のガレキがひとつ減る





⬅低空から近づき、腹部にコンボを当てていく。下寄りからジャンプして仕掛けると、敵の攻撃をやや受けにくい。



⬅腹部のHPをゼロにして行動を封じたスキに頭部を攻撃。フィニッシュ技を1~2回当てたあと、いったん高度を下げる。



⬅リアクションコマンドが表示されたらそれを使ってジャファーを気絶させ、改めて頭部にコンボを当てていこう。



➡飛んでくる火球やガレキを回避しながら近づくには、高度を大きく上げ下げしながら進むのが比較的ラクだ。



⬅金縛り状態のときは、敵の攻撃が当たらない。ただし、金縛りが解けた瞬間にほかの攻撃を受ける恐れはある。

△リアクションコマンド

ロールアップ➡スピンバースト

表示タイミング: 腹部を押さえてうずくまっているジャファーのシッポの先端近くにいるとき
効果: 『ロールアップ』でシッポをつかんでジャファーの身体に巻きつけ、『スピンバースト』でコマのようにまわして気絶させる



⬅ジャファーのそばにいるとわかりにくいが、シッポの先端は胸あたりの高さにある。

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5

使う攻撃

攻撃名/タイプ	威力補正	弾き返し
振りまわし	腕:×2.0(2ヒット目以降は×0.25) 胸部:×0.1	△
タイプ 物理	横回転しながら両腕を振りまわす	
ガレキ攻撃	×0.5(2ヒット目以降は×0.1)	×
タイプ 物理	塔の先端のガレキを高速で飛ばす	
ガレキラッシュ	×0.25(2ヒット目以降は×0.1)	△
タイプ 物理	大量のガレキを浮上させて飛ばす	
ファイガ	×1.0	△
タイプ ファイア	火球をつぎつぎと前方へ放つ	
サンダガ	×1.0	△
タイプ サンダー	相手の頭上から雷を落とす	
金縛り	×0	×
タイプ 物理	目から光を放って相手の動きを封じる	
オーラ発生	×1.0	△
タイプ 物理	両手にオーラをまとわせて前方へ振る	

Others

ロック&ショック&バレル

出現場所	HP	経験値
ハロウィンタウン 10-10 おもちゃ工場：梱包エリア	172	――

※ロック、ショック、バレルのいずれも同じ

特徴的な行動
- ダメージを受けると、ロックは『スライディング』、ショックは『スピンタックル』、バレルは『回転タックル』で反撃する
- HPが残り1まで減ると、しばらく気絶する
- 気絶から覚めたときか、気絶中にマジックボックスに閉じこめられた状態から脱出したときは、HPをある程度回復する

暴れまわるロック、ショック、バレルの3人を、部屋内に合計3つあるマジックボックスに閉じこめると、バトルが終わる。閉じこめるには、カラのマジックボックスを、リアクションコマンド『キャプチャー』で飛ばして当てればいい。

閉じこめた敵は、行動できる状態だった場合はすぐさま、HPが1まで減って気絶している状態だった場合は約1分30秒後に脱出する。つまり、いずれかひとりを気絶させて閉じこめたら、それから1分30秒以内に、残りのふたりも同じ手順で閉じこめる必要があるわけだ。あらかじめ敵全員のHPを減らしておき、すぐにでも気絶させることが可能な状態にしておこう。なお、最後のひとりだけは、気絶させずに閉じこめても問題ない。



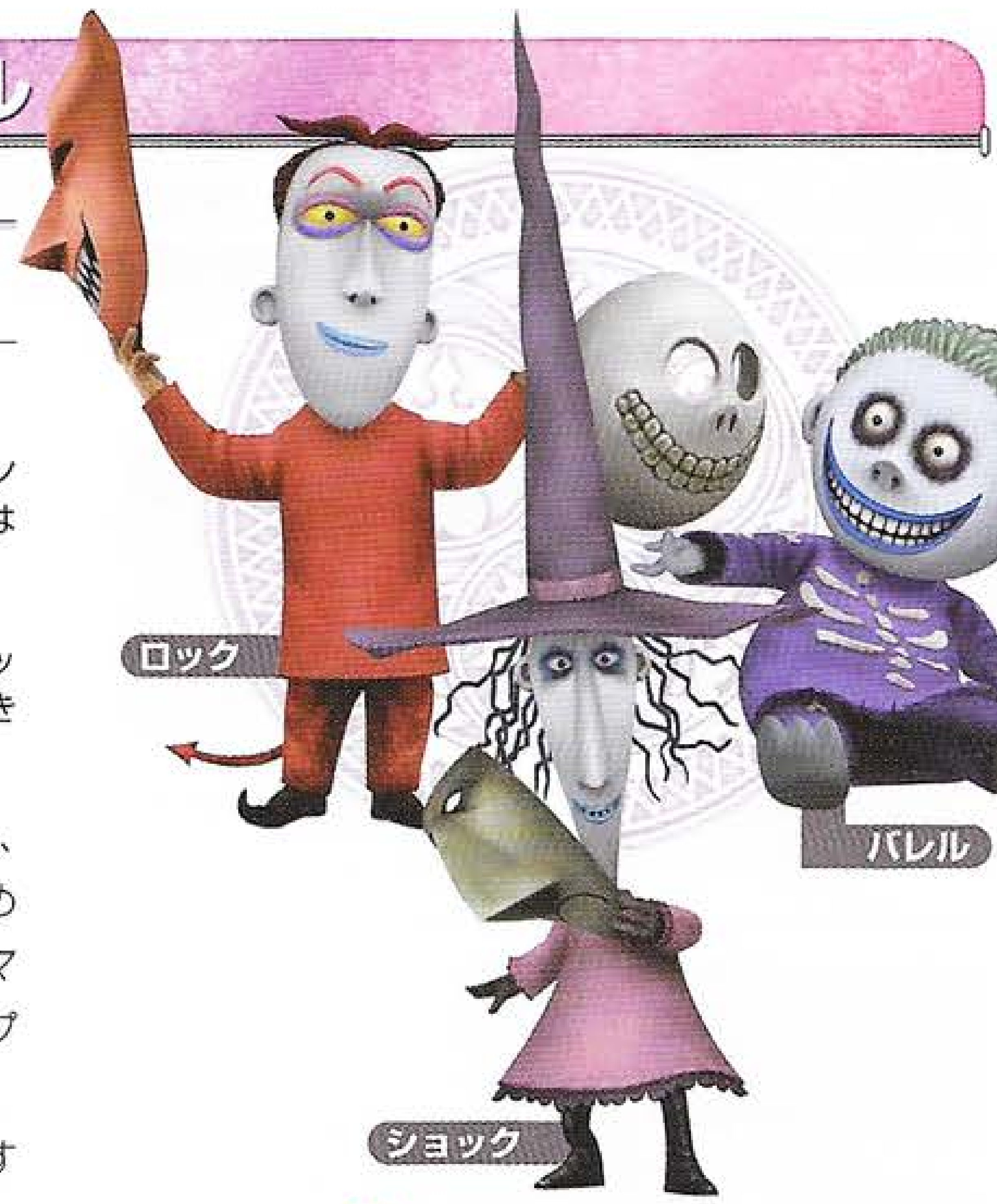
⬅まずは、敵全員のHPを十分に減らす。ジャンプしながら近づいてコンボを当てるか、広範囲を攻撃する連携を使おう。



⬅そのあと、1体ずつ集中攻撃。プライズを落としたら気絶した証拠なので、すかさずマジックボックスに閉じこめる。



➡小柄でちょこまかと動きまわるロックたち3人は、目で追うのが難しい。ロックオンで位置を確かめよう。



△リアクションコマンド

キャプチャー

表示タイミング：カラのマジックボックスの近くにいるとき
効果：キーブレードを振り上げて(威力補正：×1.0)マジックボックスを正面に飛ばし、ロックかショックかバレルに当たると、なかに閉じこめる

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5

※ロック、ショック、バレルで共通

落とすプライズ

ロックを気絶させたとき	ショックを気絶させたとき	バレルを気絶させたとき
ドライヴ 小×10	MP 小×10	HP 小×10

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
ロック		
直線投げ	×1.0	○
タイプ 物理	おもちゃを高速でまっすぐ投げる	
スライディング	×1.5	○
タイプ 物理	きりもみ回転しながらすべっていく	
ショック		
山なり投げ	×1.0	○
タイプ 物理	おもちゃを高く放り投げる	
スピンアタック	×1.0(2～4ヒット目は×0、5ヒット目以降は×0.5)	○
タイプ 物理	スピンしながら動きまわる	
バレル		
放物線投げ	×1.0	○
タイプ 物理	おもちゃをやや高く放り投げる	
回転タックル	×1.5	○
タイプ 物理	身体を丸めて転がりまわる	

Others
実験体

出現場所	HP	経験値
ハロウィンタウン 10-11 クリスマス広場	1290	──

特徴的な行動
- 脚部がある状態でコンボフィニッシュを受けると、頭部、左腕、右腕のいずれかのパーツが一時的にはずれる。はずれたパーツは、ふたたびくっつくまで、種類に応じた攻撃をくり返す
- HPが残り70%まで減ると脚部がなくなって第2段階に、残り10%まで減ると胴体以外がすべてなくなって第3段階に変化。段階ごとに、行動パターンを変化させる



多彩な行動パターンを持ち、くり出してくる攻撃の大半がかわしにくい。受けにまわると苦戦させられるので、多少強引にでも攻めたほうがいい。実験体は残りHPによって行動を大きく3段階に切りかえるので、段階に応じて以下のように戦おう。

●第1段階(実験体のHPが残り70%以上)

通常は、「『衝撃波』→『ツメ攻撃』を2連発」「『レーザー』→『突進突き』」「『吸引』を使いつつ『レーザー』を3連発」のいずれかの方法で攻撃してくる。コンボで攻めることにより、敵の攻撃を封じながらダメージを与えていこう。『ユニゾンアスリート』などの強力な連携を使うのも効果的だ。

●第2段階(実験体のHPが残り10%以上70%未満)

4つのパーツを分離させて各所に配置するモードと、パーツが合体したまま活動するモードで、それぞれ行動パターンが変化。パーツを分離させて『回転体当たり』を使ってくるときは、こちらの攻撃が無効化されるかわりに、リアクションコマンド『フリックアウト』で同士討ちを誘える。パーツが合体しているときは、第1段階と同じ方法で戦えばいい。

●第3段階(実験体のHPが残り10%未満)

実験体のパーツは胴体だけになり、体当たり以外の攻撃は使ってこなくなる。コンボでひたすら攻めれば、問題なく倒せるだろう。



⬅コンボは空中で仕掛けよう。フィニッシュ技を当てれば確実に敵がひるむので、最大コンボ数は少ないほうがいい。



➡吹き飛ばされたら『エアリカバリー』で態勢を立て直せば、つづけて攻撃されてもリフレク系の魔法で対処できる。



⬅4つのパーツが分離した直後に、胴体の体当たりがくる。回避するか弾き返して、すぐに『フリックアウト』を使おう。

△リアクションコマンド

フリックアウト

表示タイミング:4つのパーツが分離している状況で、止まっている胴体の近くにいるとき
効果:胴体をほかのパーツめがけて投げつけ、投げつけた先のパーツに攻撃させる。このときの攻撃は、敵にのみダメージを与え、ソラたちには当たらない

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5

使う攻撃

攻撃名/タイプ	威力補正	弾き返し
ツメ攻撃	×1.0 (2ヒット目以降は×0.25/※1)	△
タイプ 物理	右手のツメを突き刺す	
衝撃波	×1.0 (2ヒット目以降は×0.25)	×
タイプ なし	左手で地面を突いて衝撃波を起こす	
レーザー	×0.5	×
タイプ なし	目から光線を放つ	
突進突き	×1.0 (2ヒット目以降は×0.25)	△
タイプ 物理	直進して右手のツメで突く	
吸引	×0.5 (2ヒット目以降は×0.25/※1)	△
タイプ 物理	左手で吸い寄せて吸引口で切り裂く	
連続パンチ	×1.0 (2ヒット目以降は×0.5)	△
タイプ 物理	両腕で1回ずつなぐる	
回転体当たり	×1.0 (2ヒット目以降は×0.5)	△
タイプ 物理	胴体が横回転しながら突っこむ	

※1……4つのパーツが分離中は「×1.0 (2ヒット目以降は×0.5)」。ただし、『フリックアウト』の効果で攻撃が胴体のパーツに当たったときは、『ツメ攻撃』は「×0.75 (2ヒット目以降は×0.25)」、『吸引』は「×1.0」になる

Heartless

グラウンドシェーカー

出現場所	HP	経験値
プライド・ランド 11-3 サバンナ	1424	—



特徴的な行動

- 本体が、獣型の骨の背中の上にいるときは、あまり移動せずに『サンダー』『サンダーパンチ』を使う。また、HPが残り約33%まで減ると、『パンチラッシュ』も使うようになる
- 本体が獣型の骨の内部に入っているときは、移動しながら『衝撃波』『ファイア』を使う。また、HPが残り約33%まで減ると、『暴走』も使うようになる

巨大な獣型の骨の上にいる人型のハートレスが本体で、この本体が上にいるか、骨の内部に入りこんでいるかで、行動パターンを変えてくる。また、こちらの攻撃が当たるのはロックオンできる場所だけで、どこにロックオンできるかも、本体が上にいるか内部にいるかで変化するのだ。

グラウンドシェーカーには、ソラとシンバで戦いを挑むことになる。バトルは、リアクションコマンド『くいとめる』使用時と同じ動作からはじまり、動作中にリアクションコマンドが何度も表示されるので、△ボタンを連打しておこう。以降は、ロックオンできる場所に応じて以下のように戦うといい。

●本体が上にいて仮面をロックオンできるとき

リアクションコマンド『ジャンプ』を使って背中に跳び移り、仮面の側面から空中コンボで攻撃しよう。空中コンボの途中に□ボタンで出せる『エアインパルス』を当てると、高い確率で仮面がはずれ、敵を一時的に行動不能にできるので活用したい。

2回目に本体が姿を現したあとは、仮面をはずしにくくなる。この時点から使ってくる、本体が透明になってのパンチ連打は、背中のスミのほうへ逃げこむと当たらないことが多い。

●本体が内部にいて骨の目をロックオンできるとき

骨の目を空中コンボで攻撃すればいいが、敵の頭部が低い位置にあると火柱に当たってしまう。ダメージを受けたくなければ、火柱を放つときの音が聞こえるたびに離れてかわそう。グラウンドシェーカーの後方にいる場合は無理して近づかずに、反転してくるのを待つのが無難だ。ただし、立ち止まったまま、こちらを追尾する火柱を連発してきたら、近づかないと敵が移動を再開しないので要注意。

インフォメーションに「暴走をリアクションコマンドでくいとめろ！」と表示されているあいだは、こちらの攻撃が無効化される。敵の前方にまわりこみ、リアクションコマンド『くいとめる』を使うこと。





⬆➡敵本体の仮面をロックオンできるときは、背中に乗って空中コンボで攻撃。『エアインパルス』を当てて仮面をはずすことも忘れずに。



⬅敵の本体が隠れて骨の目をロックオンできるときは、火柱に注意しつつ目に空中コンボを当てていこう。



➡本体が背中の周囲をまわりながら雷を落とす攻撃は、ロックオンを解除し、大きな円を描くように走ると避けやすい。



⬅敵の後方で待っているときは、サンダー系の魔法を当てるのも手。連発すれば、それなりに敵のHPを減らせる。

△リアクションコマンド

くいとめる⇒ジャンプ⇒くいとめる　空中可

表示タイミング：『暴走』を使っているグラウンドシェーカーの前方にいるとき
効果：最初の『くいとめる』で、ソラが自動で走りまわる特別な動作に移行。動作中は『ジャンプ』が4回、『くいとめる』が2回表示される。最後の『くいとめる』は連続して使う必要があり、約3.5秒以内に15回使うと、グラウンドシェーカーをしばらく行動不能にする



⬅動作中はソラが自動で走りまわり、敵の攻撃にリアクションコマンドで対応していく。



➡最後の『くいとめる』連発に失敗するとソラがなぎ払われ、敵を行動不能にできずに終わる。

ジャンプ

表示タイミング：グラウンドシェーカーの本体が骨の背中の上にいる状況で、骨の前方や、脚部の前方〜側面に近づいたとき
効果：『ジャンプ』を使うごとに、グラウンドシェーカーの身体の上を跳び移っていき、2〜3回連続で使うと背中へ跳び乗ることができる。なお、跳び移っていく途中の『ジャンプ』は、空中でも使用可能

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
衝撃波	×2.0	×
タイプ サンダー	地面を踏みしめて衝撃波を起こす	
サンダー	×0.75	×
タイプ サンダー	光の球（あるいは仮面）から雷を放つ	
ファイア	×1.5	×
タイプ ファイア	地面に火柱を走らせる	
サンダーパンチ	×0.5（最後は×1.5）	△
タイプ サンダー	雷を帯びたパンチ2発のあと拳を振り下ろす	
パンチラッシュ	×0.25（最後は×2.0）	△
タイプ サンダー	身体を透明にして相手に近づき、パンチ連打	
暴走	×2.5	△
タイプ ファイア	暴れながら進む。動作中はほかの攻撃もくり出す	
なぎ払い	×3.0	×
タイプ ファイア	『くいとめる』に失敗したソラを頭部でなぎ払う	

Others

サーク司令官



出現場所
スペース・パラノイド
12-9 システム中枢

HP	経験値
460	―

特徴的な行動
●HPがある程度減るごとに、『ディスク投げ』でのディスクの投げかたを増やす（最大3種類）
●連続してダメージを受けるとワープで逃げる

サーク司令官はイレイザー4体を引き連れている。まずは、イレイザーをすべて倒そう。サーク司令官に対しては、投げてきたディスクをリアクションコマンドで弾き返して当て、気絶させたところを攻撃すればいい。ディスクが飛んでくる軌道は3種類あるが、いずれも△ボタン連打で簡単に弾き返せる。



⬆リアクションコマンドでディスクを弾き返すときは、サーク司令官との間合いをある程度開けておこう。

△リアクションコマンド

ディスクガード⇒ディスクブロー

表示タイミング：サーク司令官の投げたディスクの近くにいるとき
効果：ディスクを『ディスクガード』で弾き返して打ち上げ、『ディスクブロー』で前方へ飛ばす。飛ばしたディスクはサーク司令官を追尾し、当たるとダメージを与えて気絶させる（威力補正：×1.0）

ダメージの変動率

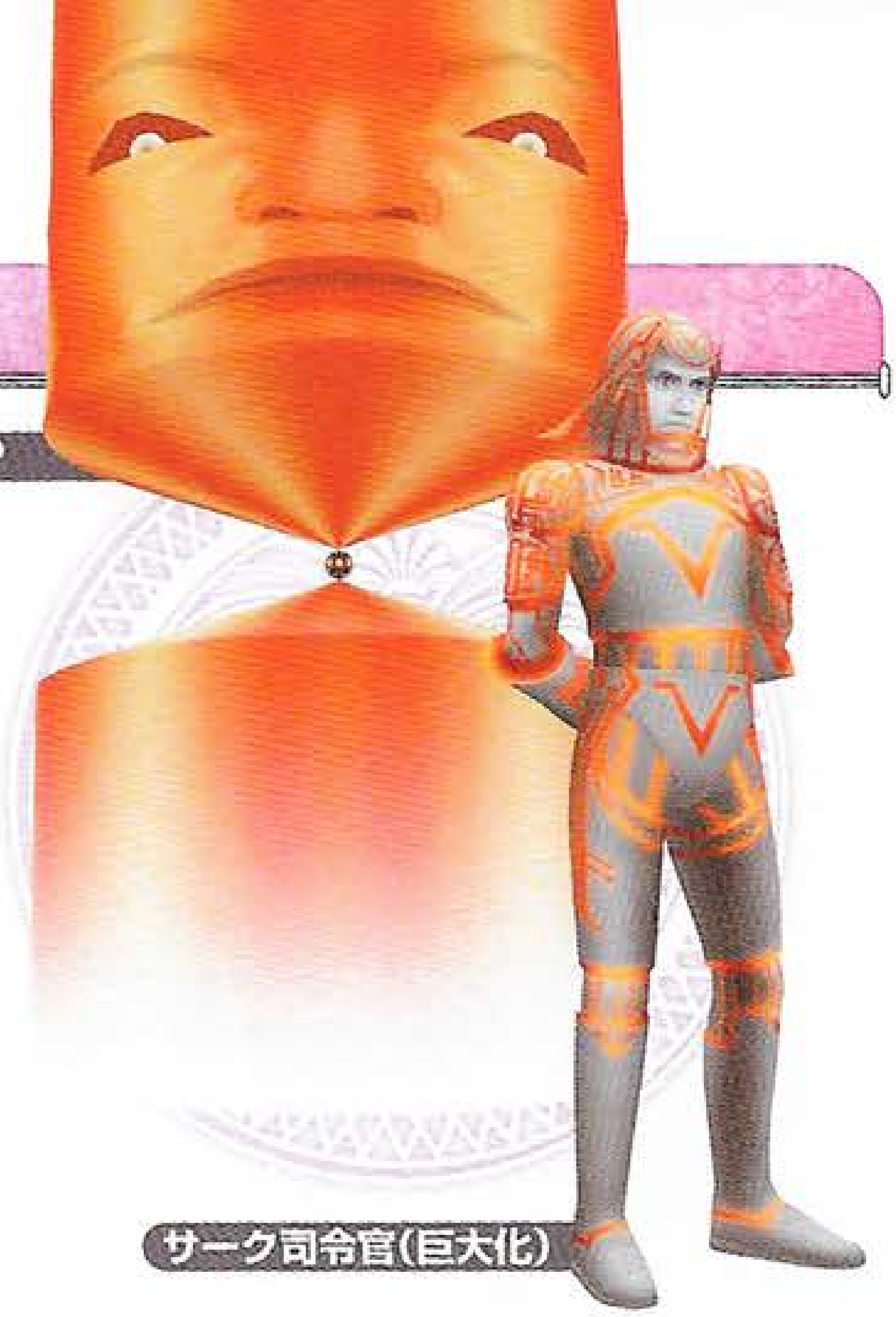
物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
ディスク投げ	×1.5	○（※1）
タイプ 物理	ソラを狙ってディスクを投げる（※2）	

※1……弾き返すとディスクが小さく跳ね、すぐに『たたかう』を当てると前方へ飛ぶ（効果は『ディスクブロー』使用時と同じ）
※2……ディスクの飛ぶ軌道は、投げかたに応じて「直進」「山なり」「カーブ＆壁で反射」のいずれかになる

Others
MCP&サーク司令官(巨大化)



	出現場所	HP	経験値
MCP	スペース・パラノイド 12-9 システム中枢	920	──
サーク司令官(巨大化)	(MCPとともに出現)	230	──

※防御壁のHPは148、サーク司令官(巨大化)の足のHPは46

特徴的な行動

MCP

- リアクションコマンド『デリート』→『チャージ』を受けると、『電磁波』や『レーザー』で反撃する
- HPが残り半分まで減るか、防御壁を11枚壊されると、壊れた防御壁を復活させる
- サーク司令官(巨大化)が長時間倒れている場合は、「データを修復してやろう」と言って彼の頭部と両足のHPを全回復させる

サーク司令官(巨大化)

- ソラたちが『デリート』を使っているときは、行動不能でなければ『巨大ディスク投げ』を使う
- MCPのHPが残り半分まで減ったあとは、ソラが遠くにいると通路を壁でふさぐ
- 両足のHPがゼロになると、ひざまずいて行動不能になったあと、両足のHPを全回復させる

MCPと巨大化したサーク司令官を、同時に相手にすることになる。MCPを倒せばバトルは終わるが、ダメージを与える手段はリアクションコマンド『デリート』→『チャージ』しかない。防御壁を壊し、ジャマなサーク司令官を倒す合間にそれを使っていこう。『レーザー』による反撃は、浮上した防御壁が降りてくる前に攻撃を中断すれば、移動で回避したり、リフレク系の魔法で防いだりできる。

サーク司令官を倒すには頭部のHPをゼロにすればいいが、頭部を攻撃するためには、両足のHPをゼロにしてひざまずかせる必要がある。ただし、MCPのHPが残り半分以下なら、わざと距離を離し、通路に現れた壁の近くで表示されるリアクションコマンド『クライムハイ』→『ニードルダイヴ』を使えば、それだけでサーク司令官を倒すことが可能だ。



⬅サーク司令官から大きく離れながら、防御壁にコンボを当てていこう。こうすれば、サーク司令官は攻撃してこない。



⬅防御壁を3枚くらい壊したら、サーク司令官を倒し、復活されるまでのあいだに『デリート』でMCPを攻撃すればいい。

△リアクションコマンド

デリート⇒チャージ

表示タイミング：防御壁が止まっており、なおかつ防御壁を壊してできたスキ間の近くにいるとき
効果：『デリート』でMCPに対してレーザーで攻撃する(威力補正：約0.17秒ごとに×0.25)。動作中は、『チャージ』を使うたびに攻撃時間が少し延長される



⬅トロンがバトルに参加していないか、参加中で気絶している場合は、使っても効果はない。

クライムハイ⇒ニードルダイヴ

表示タイミング：通路に出現した壁の近くにいるとき
効果：『クライムハイ』で壁にのぼり、『ニードルダイヴ』でサーク司令官(巨大化)の頭部を攻撃して一撃で倒す

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5

※MCP、サーク司令官(巨大化)、防御壁で共通

使う攻撃

攻撃名/タイプ	威力補正	弾き返し
MCP		
電磁波	×1.5 (2ヒット目以降は×0.5)	×
タイプ サンダー	回転する防御壁に電磁波を帯びさせる	
レーザー	×1.5	×
タイプ なし	防御壁からレーザーを放つ	
サーク司令官(巨大化)		
ディスク投げ	×2.0 (2ヒット目以降は×0.25)	△
タイプ 物理	ソラを狙ってディスクを投げる	
巨大ディスク投げ	×2.0 (2ヒット目以降は×0.25)	△
タイプ 物理	通路に沿って進む巨大ディスクを投げる	
サンダー	×1.5	×
タイプ サンダー	ソラがいる場所めがけて雷を落とす	

Others レオン



	出現場所	HP	経験値
冥界闘技場	ペイン&パニックカップ10回戦	357	—
裏闘技大会	裏ペイン&パニックカップ10回戦	819	—
裏闘技大会	裏ハデスカップ40回戦	1267	—
裏闘技大会	裏ハデスカップ49回戦	634	—

特徴的な行動

- 『連続剣』から、つづけて『なぎ払い』を使うことがある
- 『裏闘技大会』では、ある程度の時間が過ぎると(『裏ハデスカップ』の49回戦では試合開始時に)、『ブラスティングゾーン』を使って剣に闘気をこめる
- 剣に闘気をこめたあとは、『なぎ払い』のかわりに『闘気なぎ払い』、『連続剣』のかわりに『闘気連続剣』を使う
- どんな攻撃を受けても吹き飛ばない
- 連続してダメージを受けると、『連続剣』か『なぎ払い』で反撃する

近距離では剣で斬りつけ、遠距離では火球を飛ばしてくるほか、『裏闘技大会』では剣に闘気をこめてリーチや威力を強化させる。レオンの攻撃を弾き返した直後に『たたかう』でのコンボを仕掛けると、ひるませて安全にダメージを与えていくことが可能。ただし、コンボを何度もくり返し当てていると不意に反撃されるため、コンボフィニッシュを当てたあたりで、いったん攻撃を止めておこう。この戦法は、レオンが剣に闘気をこめたあとでも通用するが、リーチが伸びたぶん遠くからでも斬ってくるようになる点には要注意。

レオンが「いくぞ！」と言ったら、直後に火球を飛ばしてくる。火球の発射に合わせて、『リフレクトガード』で弾き返すか、『エアスライド』で回避しよう。レオンに対して横に走って避けることも可能だが、『グライドLV2～3』を装備しているならば、走るかわりにそれを使ったほうが確実だ。



⬅ブリザド系の魔法で攻撃するのも意外に有効。連発してコンボフィニッシュまで当てるといい。



➡剣で斬られたら、『リベンジスラッシュ』からのコンボで反撃しよう。ただし、高い位置で出すと空振りしやすい。



⬅レオンが近くまで走り寄ってきた直後に、『リフレクトガード』かリフレク系の魔法を使って、攻撃を弾き返す。



⬅直後にコンボで攻撃。コンボフィニッシュを当てて距離が離れたら、『スライドダッシュ』を使うなどして近づこう。



⬅レオンが体勢を立て直した直後に『リフレクトガード』やリフレク系の魔法を使えば、弾き返す状況からくり返せる。

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0	×1.5	×0.5	×0.5	×0.5

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
連続剣	×1.0 (2ヒット目以降は×0.25)	△
タイプ 物理	走り寄りながら2回斬りつけ、最後にジャンプして剣を振り下ろす	
なぎ払い	×1.0	△
タイプ 物理	横に2回転しながら剣でなぎ払う	
闘気連続剣	×1.0 (2ヒット目以降は×0.5)	△
タイプ 物理	剣に闘気をこめたあとの『連続剣』	
闘気なぎ払い	×1.5	△
タイプ 物理	剣に闘気をこめたあとの『なぎ払い』	
ファイガ	×1.0	○
タイプ ファイア	指先に炎を集め、ソラを追尾する火球を放つ	
ブラスティングゾーン	×0.25	△
タイプ なし	身体から闘気を放ち、それを剣にこめて巨大な光の刃に変える	

Others
ユフィ

	出現場所	HP	経験値
冥界闘技場	ペイン&パニックカップ10回戦	255	——
裏闘技大会	裏ペイン&パニックカップ10回戦	585	——
裏闘技大会	裏ハデスカップ10回戦	905	——
裏闘技大会	裏ハデスカップ49回戦	453	——



特徴的な行動
- 『疾風迅雷』からつづけて『森羅万象』を使うことがある
- 攻撃をくり出したあとは、バック転かワープで間合いを離すことが多い
- どんな攻撃を受けても吹き飛ばない
- 連続してダメージを受けると、ワープする

煙に隠れてのワープをくり返し、ソラの近くにワープしたら、手裏剣で斬りつけたり、巨大手裏剣による広範囲攻撃『森羅万象』を使ったりしてくる。ファイア、ブリザド、サンダータイプの攻撃は無効化されるが、物理タイプの攻撃なら1.5倍のダメージを与えることができるので、『たたかう』によるコンボがとても有効だ。

コンボを当てる最大のチャンスは、ソラの近くにワープしたユフィが手裏剣で斬りつけてきたとき。少し離れて攻撃をかわし、2回目の斬る動作と同時に『スライドダッシュ』からのコンボを仕掛けると、ユフィがひるみ、フィニッシュ技まで当てることができるのだ。間合いを離すかわりに、リフレク系の魔法で弾き返してコンボを仕掛ける手もある。

なお、近くにワープしたユフィが『森羅万象』を使ってきた場合は、離れてつぎのチャンスを待つのが無難。巨大手裏剣を弾き返したりコンボを当てたりしても、攻撃動作を中断させることができず、こちらが大ダメージを受けかねないからだ。



⬅ユフィが近くにワープしてきたら、少し間合いを離したあと、姿を見せた直後の行動を確認。



⬅手裏剣で斬ってきた場合は、2回目の斬る動作に合わせて『スライドダッシュ』を仕掛ける。



⬅攻撃のタイミングが正しければユフィがひるむので、つづけてコンボをたたきこもう。



⬅『森羅万象』の動作中か煙に包まれているときのユフィにダメージを与えても、ひるませられない。



➡ユフィとの戦いは長期戦になりやすいので、手早く倒したいときは『トリニティリミット』などの連携に頼ろう。

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.5	×0	×0	×0	×0.5	×0.5

使う攻撃

攻撃名/タイプ	威力補正	弾き返し
疾風迅雷	×1.0 (2ヒット目以降は×0.25)	△
タイプ 物理	手に持った手裏剣で2回斬る	
森羅万象	×1.5 (2ヒット目以降は×0.25)	△
タイプ 物理	低空に浮かび、巨大手裏剣で周囲に攻撃	

Others
ティファ

	出現場所	HP	経験値
裏闘技大会	裏ハデスカップ10回戦	1086	――
裏闘技大会	裏ハデスカップ25回戦	1086	――
裏闘技大会	裏ハデスカップ49回戦	543	――



特徴的な行動
- どんな攻撃を受けても吹き飛ばない
- 連続してダメージを受けると、『掌打ラッシュ』か『セブンスヘブン』で反撃する

走り寄ってきて、さまざまな体術を使う。足を止めて待ち、近くにきたティファの攻撃を、『リフレクトガード』で弾き返して『ガードカウンター』からのコンボを仕掛けるか、リフレク系の魔法で弾き返してからコンボで攻撃しよう。

なお、ティファの攻撃が掌打2発、または『ファイナルヘヴン』の最初に使うまわし蹴りだった場合は、『エアスライド』で逃げるか、直後にくる攻撃をリフレク系の魔法で防ぐこと。うかつに手を出すと、ティファがよろめかずに攻撃してくる可能性が高く、こちらもダメージを受けてしまう。

弾き返した攻撃の種類を見てから、反撃すべきかどうかを判断するのが難しければ、連携で攻撃するのが安全。MPチャージ中は、走るか『グライドLV3』を使って逃げまわっていれば、ティファの攻撃を受けることはまずない。



⬅振り下ろすように蹴る『セブンスヘブン』。攻撃後に少しスキがあるので、弾き返したあとに反撃しよう。





⬆⬅こちらは『ファイナルヘヴン』。最初のまわし蹴りの動作で攻撃を見極めてすぐに回避しなければ、直後にくる攻撃を受けてしまう。



⬅ティファが近くまできたら、『リフレクトガード』かリフレク系の魔法を使って、直後にくる攻撃を弾き返す。



⬅リフレク系の魔法の爆発か、『リフレクトガード』後の『ガードカウンター』でひるませたら、すぐにコンボで攻撃。

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×1.5

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
掌打	×1.0 (2ヒット目以降は×0.25)	△
タイプ 物理	左右の掌打をくり出す	
掌打ラッシュ	×1.0 (2ヒット目以降は×0.25)	△
タイプ 物理	掌打4発のあと、ヒジ打ち→裏拳をくり出す	
セブンスヘブン	×1.0	△
タイプ 物理	前方へ跳ねつつ、頭上から振り下ろすように2段まわし蹴りを仕掛ける。最大1ヒット	
水面蹴り	1～2段目：×1.5(2ヒット目以降は×0.25) 3～6段目：×0.25	△
タイプ 物理	足払い→うしろまわし蹴りのあと、円を描くように移動しながらまわし蹴りを連発	
ファイナルヘヴン	まわし蹴り：×0.5 闘気：×0.25 闘気(吹き飛ばし時)：×1.0 (2ヒット目以降は×0.25) サマーソルト：×0.5	(※2)
タイプ (※1)	まわし蹴りで近づいたあと、右手にこめた闘気を放ち、最後にサマーソルトをくり出す。最大5ヒット	

※1……物理(闘気はなし)
※2……△(闘気は×)

Others
クラウド



	出現場所	HP	経験値
裏闘技大会	裏ハデスカップ25回戦	1448	──
裏闘技大会	裏ハデスカップ40回戦	1448	──
裏闘技大会	裏ハデスカップ49回戦	724	──

特徴的な行動
- 『ソニックレイヴ』を2～3回連発することが多い
- 『裏ハデスカップ』の40回戦と49回戦では、約1分が経過するたびに『超究武神覇斬』を使う
- どんな攻撃を受けても吹き飛ばない
- ダメージを受けると、『凶斬り』か『ソニックレイヴ』で反撃する

おもに、近距離では『凶斬り』で斬りつけ、遠距離では突進突きの『ソニックレイヴ』をくり出してくる。さらに、およそ1分おきに、高速で飛びまわって攻撃する『超究武神覇斬』を使ってくるのだ。

遠めの間合いでクラウドの周囲をまわるように走り、『ソニックレイヴ』や『凶斬り』を空振りさせたら、その動作の終わりぎわに『スライドダッシュ』からのコンボを当てるといい。フィニッシュ技を当てたあとは少し離れて、周囲を走るところからくり返そう。なお、クラウドに対してはファイアタイプの攻撃が1.5倍のダメージを与えるため、ファイア系の魔法をコンボに組みこむのも効果的。

『超究武神覇斬』の動作中のクラウドにダメージを与えても、ひるませることはできない。走って逃げまわりながら、クラウドが近くにくるたびにジャンプして攻撃をかわすか、高くジャンプしてから『グライドLV3』で飛びまわってやり過ごそう。



⬅ファイア系の魔法を使う場合は、フォームチェンジしておくと、コンボでかなりの大ダメージを与えることが可能。



➡『超究武神覇斬』で最初に放つ闘気は、かなり遠くまで届く。ジャンプで回避すること。



⬅『凶斬り』で斬られない程度の間合いで、クラウドをロックオンして横に走りながら、攻撃を出してくるのを待つ。



⬅『ソニックレイヴ』を避けた直後、または『凶斬り』の3段目のなぎ払いが見えた直後に、『スライドダッシュ』で攻撃。



⬅タイミングが正しければ『スライドダッシュ』でクラウドがひるむ。つづけて、コンボをフィニッシュ技まで当てよう。

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×1.5	×0.5	×0	×0.5	×0.5

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
凶斬り タイプ 物理	1段目：×1.0 2～3段目：×1.0（2ヒット目以降は×0.25）	△
	剣を縦横に振ったあと、大きくなぎ払う	
ソニックレイヴ タイプ 物理	×0.75	△
	突進しながら剣で突く	
超究武神覇斬 タイプ （※1）	闘気：×1.0　振りまわし：×0.25 斬撃：×0.75（2ヒット目以降は×0.25） 落下突き：×1.0	△
	闘気を発して頭上で剣を振りまわしたあと、「超高速で約2.5秒間飛びまわる→3回斬る」を2～3回くり返し、最後に上空から落下しつつ剣を突き立てる	

※1……なし（斬撃は物理）

Others ヘラクレス



	出現場所	HP	経験値
冥界闘技場	タイタンカップ10回戦	1290	——
裏闘技大会	裏タイタンカップ10回戦	2250	——

特徴的な行動
- 試合開始直後に『起爆アタック』を使うことがある
- HPが残り60%以上あるときは、遠くで様子を見たあとや、攻撃をくり出したあとに「もうおしまいかい？」と言って挑発することがある
- HPが残り60%まで減ると、『チャージパンチ』を使うようになる
- ダメージを受けると、近距離では『パンチ』(HPが残り60%以下で直前に身体をオーラで包んでいた場合は『チャージパンチ』)、遠距離では『頭突き突進』で反撃する
- ダメージを受けつづけると、一時的に身体をオーラで包んで、あらゆる攻撃を無効化する

大振りながらも、遠くまで届いてダメージが大きい攻撃をくり出してくる。遠めの間合いで待ち、ヘラクレスが攻撃を出してきたら、小さめにジャンプするか間合いを離して攻撃をかわし、直後にコンボで反撃しよう。ただし、『チャージパンチ』か『起爆アタック』を使ってきたときは、反撃してもひるませにくいので、回避に専念するかリフレク系の魔法で防ぐのが無難だ。ヘラクレスとは、かならず『タイタンカップ』のルール(→P.457)で戦うことになるため、ムチャをしてダメージを受けていると、ポイント切れで負けかねない。

最大コンボ数が3以上の場合、ジャンプ後の空中コンボは、『エアスパイラル』から『エアサイドスラッシュ』へつなげるのがオススメ。そのほか、ヘラクレスが使ってきた攻撃が『頭突き突進』であれば、『リフレクトガード』やリフレク系の魔法で弾き返して反撃するのも効果的だ。なお、パンチも『リフレクトガード』で弾き返せるが、直後の反撃でひるませるのに失敗しやすく、危険がともなう。





⬆➡パンチを『リフレクトガード』などで弾き返してから反撃すると、ヘラクレスがひるまないことが多い。運が悪いと直後に攻撃される。



⬅『チャージパンチ』と『起爆アタック』は弾き返せない。防ぎたいときはリフレク系の魔法を使うこと。



⬅最大コンボ数が3以上なら、突進を弾き返してコンボで反撃すると、ほぼ確実にヘラクレスをひるませることが可能。



➡最大コンボ数が2以下なら、突進は弾き返さずにジャンプなどで回避して、直後に攻撃したほうが確実性は高い。

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
パンチ	×2.0	△
タイプ 物理	腕を振りまわし、踏みこみつつパンチを放つ	
チャージパンチ	×3.0	×
タイプ 物理	拳に闘気をこめて、踏みこみつつパンチを放つ	
頭突き突進	×4.0 (2ヒット目以降は×1.0)	△
タイプ 物理	走って頭から突っこむ	
起爆アタック	×2.0	×
タイプ なし	跳んで床をたたき、衝撃波を放つ	

Others セフィロス

出現場所	HP	経験値
ホロウバスティオン 2-13 闇の淵	3000	──

特徴的な行動
- バトル開始直後に『一閃』を使う
- 連続して攻撃を受けつづけると、ワープする
- 自分の残りHPに応じて、行動パターンを3段階に切りかえる。切りかえるごとに、使う攻撃の種類と、『連続斬り』での移動距離が増加
- 行動パターンを2段階目に切りかえるときは「図に乗るな」と言い、3段階目に切りかえるときはワープ後に「すべては私となるのだ」と言ってオーラを身にまとう

攻撃力がすさまじく高く、斬撃で致命的なダメージを与えてくる。ソラひとりで戦うためフォームチェンジや召喚魔法に頼れないが、アビリティに関して下記の点さえ守っておけば、LV50前後でも勝つことは可能だ。アイテムによる回復手段がほしいので、ハイポーションやエリクサーを装備しておこう。

基本となる戦法は、やや離れた間合いで連続斬りを誘い、『リフレクトガード』で防いで『ガードカウンター』からのコンボで反撃するというもの。このとき、合計コンボ数を抑えれば(6段以内が目安)、連続斬りを誘う状況からくり返せる。近くにワープして斬り上げからの『空中連続斬り』を使ってきた場合は、『リベンジスラッシュ』で反撃しよう。バトル開始直後などに使ってくる『一閃』は、リアクションコマンドで防いで反撃するといい。

セフィロスの行動パターンは、残りHPに応じて3段階に切りかわり、それがこちらの戦いかたにも影響する。以下で、段階ごとに説明していこう。

●1段階目(セフィロスのHPが残り70%以上)

この段階のみ、連続斬りのあとにセフィロスがスキを見せる。連続斬りを『リフレクトガード』で防ぐかわりにジャンプでかわし、攻撃後のスキに空中コンボを当てるという戦いかたも可能だ。

●2段階目(セフィロスのHPが残り70%未満)

間合いが近いと『ファイガウォール』で火柱を立て、遠いと『シャドウフレア』で光球を配置してくるようになる。火柱を立てているあいだはこちらを引き寄せるので、走って逃げるなどの方法で対処しよう。光球は、非常にジャマなばかりか、ロックオンが光球に反応してセフィロスを狙いにくい。可能なかぎり、リフレク系の魔法で弾き返すこと。

セフィロスが「舞い降りろ……」と言って上昇したら、放っておくと『心無い天使』で攻撃される。連携『トリニティリミット』や、ジャンプで近づいて

かならず装備すべきアビリティ

アビリティ名	おもな理由
リフレクトガード ガードカウンター	連続斬りを防いで反撃するために必要
リベンジスラッシュ	『空中連続斬り』への反撃手段となる
ハイジャンプLV2〜3 エアドッジLV1〜3	『心無い天使』で浮上したセフィロスへ攻撃を当てるのに必須。空中での方向転換などにも利用する

装備したほうがいいアビリティの一例

アビリティ名	おもな理由
エアスパイラル	空中コンボを当てやすくなる
エアリカバリー リーフベール ラストリーヴ コンボリーヴ	倒される危険性が減る
MPヘイスト	MPチャージにかかる時間が減る

はずしたほうがいいアビリティの一例

アビリティ名	おもな理由
ストライドブレイク エクスプロージョン	当てたときにセフィロスがワープする可能性がかなり高まる
コンボプラス エアコンボプラス	最大コンボ数を増やしすぎると、セフィロスがワープする可能性が増す
ダメージドライヴ ドライヴブースト フォームブースト サモンブースト	ドライヴゲージを使うコマンドが選べないため、ドライヴゲージ、フォーム、召喚魔法に関連するアビリティは装備してもAPのムダ



⬅いきなり斬られない程度の間合いで、セフィロスが剣を振りはじめたのを確認したら『リフレクトガード』を使う。



⬅攻撃を防いだあと『ガードカウンター』で反撃し、コンボを当てよう。なお、コンボはすべて『たたかう』で行なうこと。





⬆⬅斬り上げで吹き飛ばされたら、ワープ音が聞こえた直後に◉ボタンを押すと『リベンジスラッシュ』で反撃できる。

の『たたかう』で攻撃を中断させるか、ダメージを受けた直後にアイテムでHPを回復しよう。動作を中断させなかった場合は、つづけて『一閃』を使ってくるので要注意。

●3段階目（セフィロスのHPが残り30%未満）

すべての行動をおりまぜてくるようになるので、そのひとつひとつへ的確に対処すること。すべるような移動からの『移動斬り』や、隕石を降らす『メテオ』は、ジャンプで避けるといい。なお、連続斬りの途中で極端に前進してくるため、何も考えずに『リフレクトガード』を使うと、背後まで移動されて斬られやすい。それを防ぐには、壁やガケに密接する（できれば壁やガケを背負う）のが有効だ。





⬆➡『心無い天使』に対しては、セフィロスがセリフを言い終える前に『たたかう』を当てて動作を中断させるのがベスト。



⬅光球はリフレク系の魔法で弾き返す。MPがない場合は、確実性は低いがジャンプから『エアドッジ』を使って防ごう。



➡『メテオ』は、敵をロックオンし、高いジャンプと『エアドッジ』で跳びつつ左右に往復して避けるといい。

△リアクションコマンド

ガード

表示タイミング： セフィロスが『一閃』で剣を引いて身がまえる瞬間

効果： 防御姿勢をとって攻撃を防ぐ



⬅周囲が薄暗くなりセフィロスが「そこまでだ」と言いはじめたときに、リアクションコマンドが表示される。

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0	×0	×0	×0	×1.0

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
連続斬り	×1.0	△
タイプ 物理	踏みこみながら7回斬りつける	
空中連続斬り	斬り上げ：×0.25　空中斬り：×1.0	△
タイプ 物理	斬り上げで吹き飛ばし、空中で4回斬るのをくり返す	
移動斬り	×1.0	△
タイプ 物理	半円を描くように高速移動して斬る	
一閃	突進斬り：×1.0　追加：×0.25	×
タイプ 物理	突進斬りを放ち、当たったら13回の追加ダメージ	
シャドウフレア	×0.5	○
タイプ ダーク	青い光球をソラの周囲に配置して不意にぶつける	
ファイガウォール	×1.0	×
タイプ ファイア	周囲に15本の火柱をつぎつぎと立てる	
メテオ	×0.25	×
タイプ なし	空中から無数の隕石を降らす	
心無い天使	（相手のHPを1、MPをゼロに／※1）	×
タイプ なし	高く浮上したあと、相手のHPとMPを失わせる	

※1……MPチャージを開始させる。ソラがケアル系の魔法の動作中だった場合は、MPチャージを開始させなかったり、直後にHP回復が行なわれたりすることがある

Nobody
シグバール

出現場所	HP	経験値
存在しなかった世界 15-8 虚ろなる旋律の空間(下層)	1300	―

特徴的な行動
- バトル開始直後に『狙撃』を使う
- ときおり床の形を変化させ、その形に応じて『ショット』での撃ちかたを変える
- HPが残り約70%まで減ると、『チャージショット』を使うようになる
- HPが残り約35%まで減ると、『アルテマショット』を使用。以降もときどき使う



シグバールとはソラ、ドナルド、グーフィーの3人で戦うが、召喚魔法は使用できなくなっている。バトル開始直後などに使ってくる高所からの『狙撃』は、移動しながら△ボタンを連打して、リアクションコマンドで反撃するといい。

通常、シグバールは空中をワープで移動しながら、さまざまな方法で弾を撃ってくる。可能な範囲で弾を避けるか弾き返しながら近づき、敵が弾をリロードするスキに空中コンボを当てよう。銃口を光らせた直後に撃つ『チャージショット』は、リアクションコマンド『ワープスナイプ』で弾き返せる。

バトル中はたびたび床の形が変わるが、基本的な対処法は変わらない。ただし、正方形のせまい床に変わり、シグバールが身体を青く光らせたときは例外。直後に『アルテマショット』で激しい銃撃を浴びせてくるうえ、動作終了までこちらの攻撃が無効化されてしまう。連携を使ってダメージを受けない状態になるか、ジャンプと移動を駆使してかわそう。



⬅弾の弾き返しにはリフレク系の魔法を使おう。遠くから撃ってきたときなどは『リフレクトガード』を使ってもいい。



➡シグバールは『ショット』を3回使うたびに、弾をリロードする。そのスキに近づけば『たたかう』で攻撃が可能。



⬅『アルテマショット』の最後にくる銃弾の雨は、仲間との接触を避けながら大きめの円を描くように走ればかわせる。

△リアクションコマンド

ブレイク➡ワープスナイプ

表示タイミング： シグバールが『狙撃』でスコープをズームアップさせるとき
効果： 直後に飛んでくる弾を『ブレイク』で弾き返し(威力補正：×1.0)、空中にとどまった弾を『ワープスナイプ』で2回まで弾き返す(威力補正：×1.0)。また、2回目の『ワープスナイプ』を使った時点で『狙撃』を中断させる



⬅『狙撃』での攻撃は約1分間つづくが、リアクションコマンドを最後まで使うとすぐ終わる。

ワープスナイプ　空中可

表示タイミング： 『チャージショット』で発射された弾の近くにいるとき
効果： シグバールめがけて弾を弾き返す。3回まで連続で使用できる

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0.25	×0.25	×0.25	×0.25	×0.25

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
ショット	×0.25	○
タイプ なし	銃から弾を4連射する	
チャージショット	×2.0	×(※1)
タイプ なし	銃口を光らせて、空間を跳ねまわる弾を放つ	
アルテマショット	×0.25	×
タイプ なし	身体を青く光らせて、周囲に連射し、足場の外から連射したあと、銃弾の雨を浴びせる	
狙撃	連射：×1.0　狙い撃ち：×2.0	△(※1)
タイプ なし	高所からスコープ越しに、「3連射」か「ズームアップして狙い撃ち」で攻撃	

※1……リアクションコマンドによる弾き返しは「○」



Nobody
ルクソード

出現場所	HP	経験値
存在しなかった世界 15-12 混沌の狭間	(※2)	――

※カードのHPは50　※2……時間ゲージがHPのかわりになっている

特徴的な行動
- リアクションコマンド『ゲームスタート』を使われたら「○を引き当てるゲーム」をはじめる
- ルクソードの時間ゲージが残り25%まで減ると、『カード乱舞』を使ったあと「○を4つそろえるゲーム」をはじめる

ルクソードとは、ソラひとりで戦う。画面上部には「時間ゲージ」が表示されており、ソラのHPか時間ゲージが尽きる前に、ルクソードの時間ゲージをゼロにしてからトドメを刺せば、バトルが終わる。時間ゲージのシステムは、右記のとおり。

最初に、ソラがダイスの姿(→P.64)にされる。ダイスの姿のときは、⊗ボタンを押すと左スティックの入力方向へ跳ねながら攻撃できるが、この攻撃をくり返しているあいだは、なかなかもとの姿にもどれないので注意。もとの姿にもどったら、ジャマなカードを『めくる』で消しつつ遠くで待ち、ルクソードが跳んできたところに攻撃しよう。ルクソードがカードの姿になってほかのカードにまぎれたときは、少し離れて『めくる』をくり返すといい。

2種類ある「ゲーム」のルールは、下記を参照。どちらのゲームも、コマンドの切りかわるペースが時間の経過とともに遅くなっていくため、少し待てば、ボタンを押すタイミングが計りやすくなるはずだ。

各ゲームの仕組みと要点

○を引き当てるゲーム

コマンドのうち3つが『×』、ひとつが『○』になり、『○』の位置がスロットのように切りかわる。カーソルを合わせたコマンドが『○』のときに◎ボタンを押すとソラの勝ちで、ルクソードがHPプライズを落とす。『×』のときに押すか約4.5秒がたつとルクソードの勝ちで、ソラがカードの姿(→P.64)になる。



○を4つそろえるゲーム

各コマンドが『○』と『×』に交互に変化する。カーソルを動かして、合わせたコマンドが『○』のときに◎ボタンを押していき、全コマンドを『○』で止めればソラの勝ちで、ルクソードの時間ゲージがゼロになる。『×』のときに押すか約9秒が経過するとルクソードの勝ちで、ソラがダイスの姿(→P.64)になる。



時間ゲージの量と減少する仕組み

- 初期値は1500で、1秒につき5ずつ減少(※3)
- ソラが攻撃を受けるたびに、ソラの時間ゲージが2(受けたのが『爆弾カード』だと150)減る
- ルクソードが攻撃を受けるたびに、ルクソードの時間ゲージがダメージ量と同じだけ減る

※3……「ゲーム」の最中は減少しない

△リアクションコマンド

めくる
表示タイミング： 立っているカードの近くにいるとき
効果： カードをめくって消す

ゲームスタート
表示タイミング： 『フラッシュ』で光を放つ前のルクソードに近づいたとき
効果： 「○を引き当てるゲーム」がはじまる

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5

※ルクソードとカードで共通

落とすプライズ

「○を引き当てるゲーム」に勝ったとき		カードのHPをゼロにして消したとき	
HP	小×5 大×20	MP	小×10 大×5

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
カードスラッシュ	なぎ払い：×0.25　突き：×1.0	△
タイプ 物理	多数のカードで、なぎ払いと突きをくり出す	
フラッシュ	光：×0　追加：×0.25	×
タイプ 物理	光を放ち、当たったら7回の追加ダメージ	
カード攻撃	×0.25	△
タイプ 物理	巨大なカードが横向きで回転しながら攻撃	
爆弾カード	×0.25	×
タイプ 物理	赤いマークの描かれたカードが爆発する	
カード乱舞	振りまわし：×1.0　カード投げ：×0.25	△
タイプ 物理	カードを振りまわしたり投げたりして攻撃	

Nobody

サイクス

出現場所	HP	経験値
存在しなかった世界 15-13 惑わしの空間	1500	―

特徴的な行動

- バーサクゲージが満タンのときは『バーサク』を使ってバーサク状態になり、バーサクゲージがゼロまで減ると通常の状態にもどる
- バーサク状態のときは『バーサク縦振り』を使う。また、HPが残り70%まで減ると『バーサクなぎ払い』と『バーサク武器投げ』を、残り30%まで減ると『狂気』を使うようになる
- 通常の状態のときにひるむと、『突進攻撃』で反撃することが多い

サイクスは、画面左上の「バーサクゲージ」の量に応じて、バーサク状態と通常の状態を切りかえる。それに合わせて、以下のように対処法を変えていこう。なお、バーサクゲージは満タンの状態からはじまり、サイクスがバーサク状態のときは減っていき、通常の状態のときは増えていく。

●サイクスがバーサク状態のとき

このときの敵を攻撃しても、ダメージ量が1になるうえトドメも刺せない。ただし、落ちている敵の武器をリアクションコマンドで拾い、それを使った攻撃を最後まで当てれば、バーサクゲージをゼロにできる。時間はかかるが、通常の状態にもどるまで逃げまわるのもひとつの手だ。サイクスが「すべてを失うがいい！」と言って激しく暴れはじめたら、動作が長い連携を使ってやり過ごすのが一番安全。

●サイクスが通常の状態のとき

少し間合いをとり、敵が武器を振り上げたら『リフレクトガード』などで弾き返すと、武器を落とさせて一時的に行動不能にできる。そこをコンボなどで攻撃すればいい。バーサクゲージが満タンになる直前に武器を落とさせると、敵がバーサク状態になってすぐにリアクションコマンドで攻撃可能だ。



←サイクスがバーサク状態のときは、攻撃を逃げてかわすかリフレク系の魔法で防ぎ、手近な武器を△ボタンで拾う。



←敵の攻撃をかわすようにまわりこみ、『ストライド』の表示が消える前に接近して、一連の攻撃を当てよう。



△リアクションコマンド

バーサク⇒ストライド⇒マグナストーム

表示タイミング：床に刺さっているサイクスの武器の近くにいるとき
効果：『バーサク』で武器を拾い、約6秒間、高速で移動できる。このときは、ダメージを受けてもひるまない。拾ってから約3～6秒間は『ストライド』で攻撃でき（威力補正：×2.0）、それが当たると、さらに『ストライド』2回→『マグナストーム』で攻撃が可能（威力補正：×2.0、最後の一撃は×5.0でトドメ可）。サイクスがバーサク状態だった場合は、最後の一撃を当てるとバーサクゲージがゼロになる

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
連続攻撃 タイプ 物理	1～2段目：×1.0（2ヒット目以降は×0.25） 3段目：×0.25	○
	武器で3回なぐりつける	
突進攻撃 タイプ 物理	突進：×0.25　なぎ払い：×0.5	△
	高速で突進したあと武器でなぎ払う	
バーサク タイプ 物理	×0.25（6ヒット目以降は×0.5）	×
	宙に浮かんで光を放ち、バーサク状態になる	
バーサク縦振り タイプ（※1）	縦振り：×1.0（2ヒット目以降は×0.25） ほかの攻撃：（※2）	（※3）
	武器を2回振り下ろしたあと投げつける	
バーサクなぎ払い タイプ（※1）	なぎ払い：×1.0（2ヒット目以降は×0.25） ほかの攻撃：（※2）	（※3）
	なぎ払いと衝撃波で攻撃しながら進み、最後に武器を投げつける	
バーサク武器投げ タイプ（※1）	なぎ払い：×1.0　ほかの攻撃：（※2）	（※3）
	なぎ払いのあと跳んで武器を投げ、爆発を起こす	
狂気 タイプ（※1）	なぎ払い：×0.25　突進：×0.25 縦振り：×0.5　ほかの攻撃：（※2）	（※3）
	爆発と衝撃波を発したあと、激しく暴れまわる	

※1……なし（武器攻撃は物理）
※2……武器投げは×0.5（『バーサク武器投げ』のみ×0.25）、衝撃波＆火柱は×0.5、爆発は×0.25（5ヒット目以降は×0.5）
※3……×（武器攻撃は△）

Nobody
ゼムナス(1回目)

出現場所	HP	経験値
存在しなかった世界 15-16 虚空の祭壇	1500	—

特徴的な行動
- バトル開始直後に、『無へのいざない』を使う。HPが残り約10〜35%のときにも、使うことがある
- HPが残り約65%まで減ると、相手に近づくときに、闇に包まれた状態で移動するようになる
- HPが残り少ないほど、『スパークウォール』の直後に『連続攻撃』を使う確率を上げる

ゼムナスとは、ソラひとりで戦う。この敵がくり出してくる攻撃は終わりぎわに少しスキがあるため、攻撃を移動でかわすか『リフレクトガード』などで防ぎ、直後に反撃するという戦いかたが有効だ。

敵が『無へのいざない』を使ってくるときは、こちらの攻撃が無効化される。リフレク系の魔法で回避しても、直後にふたたび使われるだけでキリがないので、素直に受けてからビルの入口へ向かい、リアクションコマンド『たちむかう』を使おう。そのあとに表示されるリアクションコマンドは、放っておくと名前が3種類に切りかわり、3番目の『とどめ』を使ったときが一番良い結果になる。

ゼムナスが身体を闇で包んで移動しているあいだは、こちらの攻撃が当たらない。逃げまわるように走って攻撃の空振りを誘い、直後のわずかなスキを突こう。すぐそばに移動されたときは、リフレク系の魔法を使うなどして攻撃を防ぐのが安全だ。



⬅ゼムナスが歩いてきたときは、近づいてすぐに離れる。身体を闇に包んで移動してきたときは、移動先から離れよう。



⬅攻撃の空振りを誘えたら、その動作の終わりぎわを狙って『スライドダッシュ』からのコンボなどで攻撃する。



➡二刀流で襲いかかってきたときは『リフレクトガード』を連発して防ぐ。たとえ失敗しても受けるダメージは小さい。



△リアクションコマンド

たちむかう➡(しりぞける、うちやぶる、とどめ)

表示タイミング:『無へのいざない』を受けた状態で、ゼムナスがのぼったビルの入口に移動したとき
効果:『無へのいざない』の効果を解除し、ビルを駆けのぼってゼムナスに接近。その直後に『しりぞける』→『うちやぶる』→『とどめ』が0.5秒間ずつ順番に表示され、どれを使ったかで結果が下記のように変わる。どれかを使わないとソラが『ビル落下攻撃』を受ける

- **しりぞける**
  お互いがすれちがうのみ
- **うちやぶる**
  ゼムナスの攻撃を防いで反撃(威力補正:×1.0)
- **とどめ**
  ゼムナスをビルにたたきつけて(威力補正:×4.0)、気絶させる



⬅ソラとゼムナスが接近したこの場面で、3種類のリアクションコマンドが順に表示される。

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5

使う攻撃

攻撃名/タイプ	威力補正	弾き返し
スパークウォール タイプ 物理	×0.5 攻撃を弾き返す壁を前方に張る	△
連続攻撃 タイプ 物理	斬撃:×1.0(2ヒット目以降は×0.75) 蹴り:×0.5(2ヒット目以降は×0.25) 右へ斬りつけたあと蹴り、さらに左へ斬りつける	△
二刀流攻撃 タイプ 物理	斬撃:×0.1 蹴り:×0.5(2ヒット目以降は×0.25) 二刀流で舞い踊るように斬撃と蹴りをくり出す	△
無へのいざない タイプ なし	(約0.7秒ごとに1ダメージ/※4) 無の力で相手を包み、ダメージを与えつづける	×
ビル落下攻撃 タイプ 物理	斬撃&蹴り:×0.5 追加:×1.0 斬撃と蹴りで5回攻撃し、さらに、落ちていくソラに追加ダメージを与える	×

※4……ソラのHPが残り1のときはダメージを与えない

ラストバトルの流れ

ゼムナスとの決戦は、とてつもない長丁場となっている。以下にその流れを紹介するので、準備を整えて万全の態勢でのぞもう。

1 15-16 虚空の祭壇

●決戦の舞台へとつづく扉を開く

2 ビル街①

●通路を突破する



3 ビル街②

●浮遊するビルを跳び移っていく



4 ユニット砲身部

●左右のユニットを破壊する

バトル ユニット×2＋フローティングマインB×∞(→P.433)

5 エネルギーコア前

●エネルギーコアを停止させる

バトル エネルギーコア＋クリーパー×12＋アサシン×5＋バーサーカー



P.429へ

1 ラストバトルに備えておく

ここから先へ進むと引き返せず、キャンプメニューも開けなくなる。すべての準備は、事前にすませること。7以降はパーティーがソラとリクだけになるので、リクに防具を装備させておこう。また、7の時点からフォームチェンジと召喚魔法が使えなくなるため、それらに関係するソラのアビリティは装備しなくていい。

なお、2〜9でゲームオーバーになってコンティニューすると、倒されたマップからの再開になる。

2 3 リアクションコマンドで道を切り開け

ただ進むだけだとビルによる攻撃を受けてしまうが、ビルの近くで表示されるリアクションコマンドを使えば、ダメージを受けずにすむ。また、ビル街②では、リアクションコマンド『ライズセイバー』のあとでさらに『アサルトアーツ』が1〜数回表示され、それらをすべて使うとつぎのマップへ進めるので、△ボタンは連打しておこう。ちなみに、ビル街②で地上を進んでも、行き止まりにたどり着くだけだ。

4 フローティングマインBを攻撃してユニットに当てる

周囲に現れるフローティングマインBを倒すと、その残骸が奥のユニットに当たってダメージを与える。これを利用して、2基あるユニットを壊そう。画面上部のエネルギーゲージは時間の経過とともに増えていき、満タンになった約6秒後にユニットが『波動砲』を使ってくる。また、HPがなくなったユニットは10秒間のカウントダウン後に爆発し、その爆風に巻きこまれるとゲームオーバーになってしまう。『波動砲』や爆風はリアクションコマンド『ドッジスタント』で回避できるので、コマンドが表示されたらすぐに使うこと。



⬅ユニットにダメージを与える方法は、フローティングマインBをぶつける以外にない。なお、フローティングマインBは、ソラの攻撃を1発当てると倒せる。

5 エネルギーコアにダメージを与える

エネルギーコアのHPをゼロにして、リアクションコマンド『すすむ』を使うと先に進める。ある程度のダメージを与えるごとに張られるバリアは、周囲に現れる敵をすべて倒せば消すことが可能。エネルギーコアのHPを半分まで減らすと使ってくるようになる頭上からの『突き』は、壁沿いに逃げるか、エネルギーコアのそばでジャンプすればかわせる。

P.428より

6 ゼムナス(ドラゴン)頭部
●ゼムナス(鎧・1回目)を倒す
バトル ゼムナス(鎧・1回目)(→P.430) 王様

7 空中
●ゼムナス(ドラゴン)の各部を破壊する
バトル ゼムナス(ドラゴン)+フローティングマインB×∞+スピーダーB×∞+ミサイラーB×∞(→P.432~433)

8 ゼムナス(ドラゴン)の結界内
●ゼムナス(鎧・2回目)を倒す
バトル ゼムナス(鎧・2回目)(→P.430)

9 謎の空間最奥部
●ゼムナス(2回目)を倒す
バトル ゼムナス(2回目)(→P.434)

エンディング

6 ゼムナス(鎧)を倒せ

玉座にすわっているゼムナス(鎧・1回目)と戦う。バトルが終わるとこちらのHPとMPが全回復し、以降はパーティーがソラとリクのふたりになる。なお、ラストバトルでHPとMPが自動的に回復するタイミングは、ここしかない。

7 ゼムナス(ドラゴン)との空中戦

リクとふたりでシップに乗りこみ、飛んでいくゼムナス(ドラゴン)を攻撃する。このときの戦いは、シューティングゲーム形式になっているのが大きな特徴。

9 ゼムナスと決着をつける

8でゼムナス(鎧・2回目)を倒すと、つづけてゼムナス(2回目)とのバトルに突入する。これが最終決戦なので、負けてもあきらめずに何度でも戦いを挑もう。

△リアクションコマンド

スラッシュ 空中可

表示タイミング:ビル街①で、『ビル突き上げ』で路面から突き上がってくるビルの近くにいるとき
効果:すべてのビルを切り裂く

ライズセイバー⇒アサルトアーツ 空中可

表示タイミング:ビル街②で、浮遊するビルの真下近くにいるとき
効果:『ライズセイバー』で頭上のビルを切り裂き、つづけて『アサルトアーツ』を使うたびに、前方のビルを切り裂いてその破片に跳び移りながら先へ進む



←一番最後に表示される『アサルトアーツ』を使用すると、ユニットに跳び移ってつぎのマップへ進む。

ドッジスタント 空中可

表示タイミング:ユニット砲身部で、エネルギーゲージが約80%以上たまっているときか、ユニットのHPがゼロになってカウントダウンが行なわれているとき
効果:上の足場へ跳び移って、『波動砲』による攻撃や、ユニットの爆風を回避。その後、もう一方のユニットが残っている場合はそちらへ跳び移り、残っていない場合は引き返し、どちらも残っていない場合はつぎのマップへ進む

各種データ

ユニット
HP:20
ダメージの変動率:——
※フローティングマインBがぶつかるとダメージを1受ける



エネルギーコア
HP:1000
ダメージの変動率:物理×1.0、その他×0.5



使う攻撃

攻撃名/タイプ	威力補正	弾き返し
ビル		
ビル突き上げ攻撃	×1.5(2ヒット目以降は×0.25)	△
タイプ 物理	路面からビルが突き上がる	
ビル落下攻撃	×1.5	△
タイプ 物理	浮遊しているビルが落下する	
ユニット		
波動砲	×6.0	×
タイプ なし	とてつもなく強力なビームを放つ	
エネルギーコア		
突き	×2.0	△
タイプ 物理	ゼムナス(ドラゴン)の巨大なツメで突く	

Nobody
ゼムナス(鎧)

	出現場所	HP	経験値
1回目	(ゼムナス(ドラゴン)頭部)	1000	——
2回目	(ゼムナス(ドラゴン)の結界内)	1000	——

※水の分身のHPは6

1回目

特徴的な行動
- 攻撃を受けてひるむと、『なぎ払い』で反撃したのち、各所に配置されている武器を使った攻撃をくり出すことが多い
- HPが残り70%まで減ったとき、水の分身を5体呼び出す
- HPが残り約40%まで減ると、配置されている武器を使った攻撃を2種類同時にくり出すようになる
- 床に描かれているカードの絵の上をソラが通ると、『カード攻撃』を使う

本作で消滅したXIII機関のメンバーが使っていたものと同じ武器が各所に配置されており、ゼムナス(鎧)はそれを使った攻撃をくり出してくる。近距離でバリアやなぎ払いによる攻撃と合わせて使われると、回避するのはかなり難しい。

フォームチェンジ、召喚、およびドナルドやグーフィーとの連携を使う機会は、このバトルが最後なので、積極的に活用しよう。たとえば、MPがあるときは連携『トリニティリミット(3人版)』などで攻撃し、MPがないときはフォームチェンジや召喚魔法を使う、といった具合だ。そのほか、右上の写真のように、ゼムナス(鎧)の攻撃を誘ってかわし、直後のスキにコンボを当てる手もある。

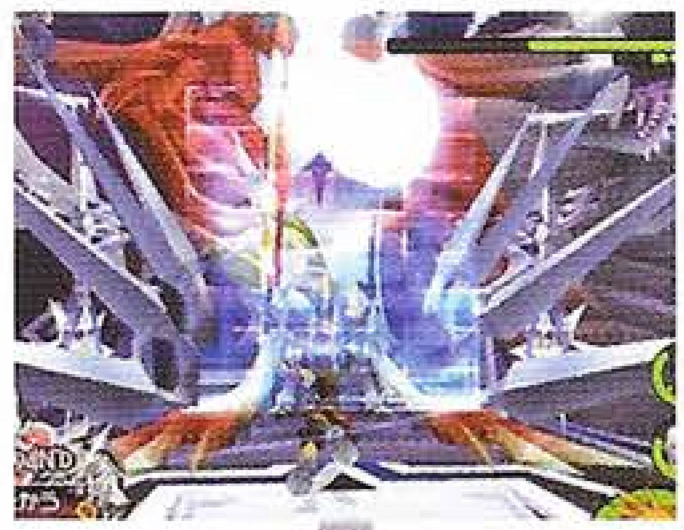
ちなみに、玉座の左右どちらかの側面に密着していると、ヤリまたは水の分身による攻撃以外はこちらに届かない。その位置で、サンダー系やリフレク系の魔法を使うか、広範囲に届く連携で攻撃すると、ほとんどダメージを受けずに倒すことが可能だ。



⬅最初のうちはヤリとチャクラムを攻撃に使い、水の分身を呼んだあとは、銃と大剣も使いはじめる。



➡使う連携は『トリニティリミット(3人版)』がオススメだ。『ユニゾンアスリート』は、最後の攻撃が当たりにくい。



⬅近づいてバリアを張らせたら、それが消えるときの音が聞こえた直後に『スライドダッシュ』からのコンボで攻撃。



⬅フィニッシュ技を当てたあと、すぐに離れて反撃をかわそう。ただし、離れる前にバリアで攻撃されることもある。



➡玉座の側面から魔法で攻撃する場合は、スティッチを召喚しておいてMPの回復をまかせるといい。

2回目

特徴的な行動
- HPが残り80%か半分か30%まで減ったときに、ソラとリクをはるか遠くへ吹き飛ばし、巨大な盾で守りを固める
- 巨大な盾で守りを固めているあいだは、『ビル攻撃』『レーザー』『魔法陣レーザー』を使うほか、ソラが盾に近づくと『シールドショック』で攻撃して弾き飛ばす
- HPが残り半分まで減ると、ふだんも『魔法陣レーザー』を使うようになる

このバトル中にかぎり、ソラは『ハイジャンプ』『エアスライド』『エアドッジ』『グライド』それぞれの強化版を装備した状態になる。いずれも、修得できる同名のアビリティより移動速度やジャンプ力が向上しているほか、強化版『エアドッジ』は空中で何回でも使えるという特徴もあるのだ。

ゼムナス(鎧・2回目)がふだん使ってくる攻撃は、『なぎ払い』と『スパークウォール』の2種類だけ。玉座の側面には行けないが、近づいて攻撃を誘い、直後のスキにコンボなどを当てていけば、比較的ラクにダメージを与えることができるだろう。敵のHPを残り半分まで減らすと、魔法陣からレーザーを放ってくるようになるが、玉座に近寄ったり高くジャンプしたりすればかわせる。

ある程度のダメージを与えるごとに、敵はこちら



をはるか遠くへ吹き飛ばし、巨大な盾で守りを固めてしまう。ゼムナス(鎧)へふたたび近づくには、漂っているビルに近づくと表示されるリアクションコマンドを使って、盾を打ち破ればいい(※1)。空中では、ボタンを押さなければ落下し、⊗ボタンを押すと『エアドッジ』で上昇し、■ボタンを押しているあいだは『グライド』で飛行できる。それらを活用して、攻撃を避けながらビルに近づこう。なお、漂っているビルにほかのビルが接触すると、回転をはじめて攻撃能力を持ち、リアクションコマンドが表示されなくなるので注意。



⬅写真の間合いでゼムナス(鎧)の攻撃を誘うのが比較的安全。接近して、リフレク系の魔法で攻撃を防いでもいい。



➡空中にいるときに魔法陣が見えたら、『エアドッジ』を使ってレーザーを避けよう。落下することでも回避できる。



⬅遠くへ吹き飛ばされたら、落下や『エアドッジ』で高さを調整しつつ『グライド』で進む。レーザーは横に避ければOK。



⬅漂うビル(円内)に近づいたら△ボタンを押そう。回転しながら飛んでくるビルは、敵の攻撃なのでかわすこと。

△リアクションコマンド

ワイルドダンス

表示タイミング：1回目のバトルで、音符の形をした水の分身の近くにいるとき
効果：水の分身をつかんで、周囲の敵に攻撃する(威力補正：×1.0、トドメ可)。つかんだ水の分身は、攻撃後に消滅する

ライドショット➡メテオレイン 空中可

表示タイミング：2回目のバトルで、回転せずに漂っているビルに近づいたとき
効果：『ライドショット』でソラがビルを盾にたたきつけ、『メテオレイン』でリクがビルを切り裂いたのちその破片をぶつけて、盾を打ち破る。なお、『ライドショット』の時点で止めるのを3回(最初のみ1回)行なっても、盾を打ち破ることが可能

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5

使う攻撃

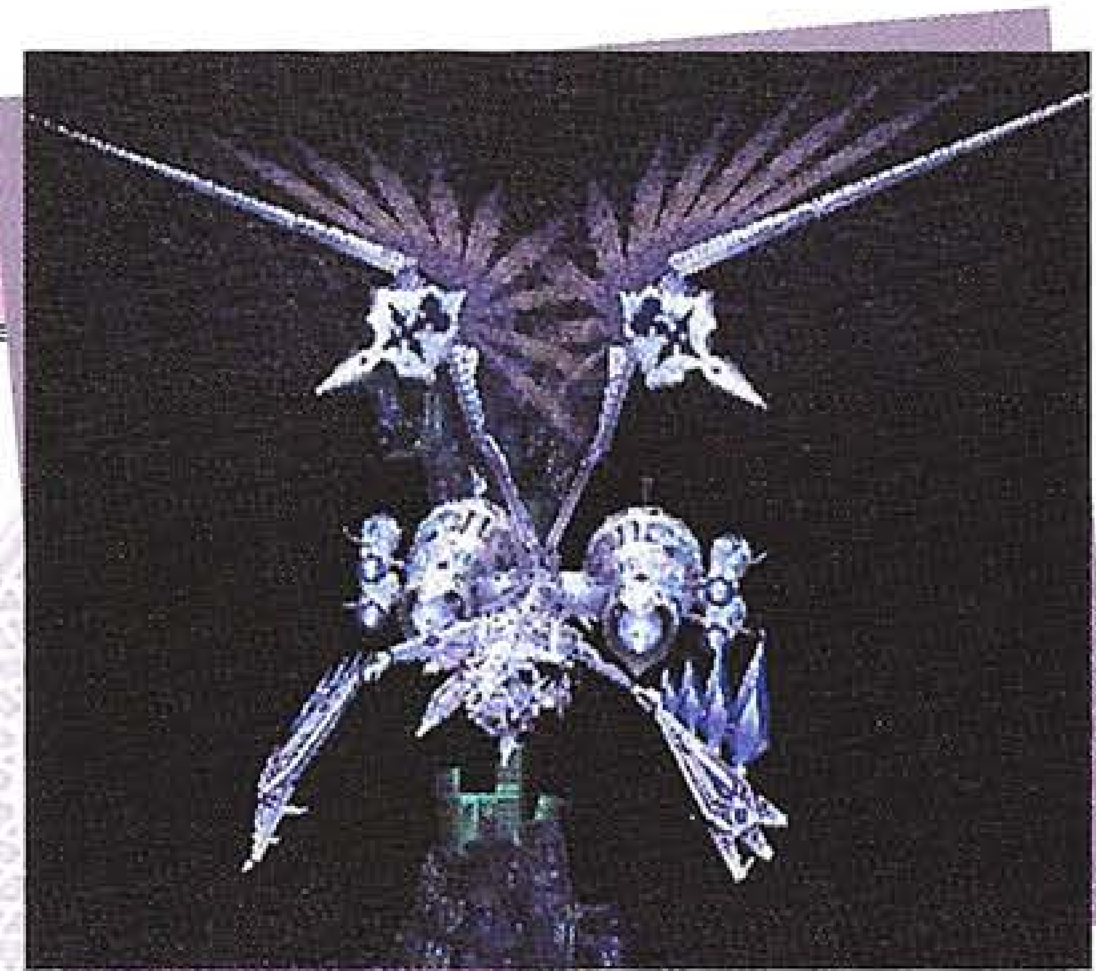
攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
なぎ払い	×2.0 (2ヒット目以降は×0.1)	×
タイプ 物理	右手の剣でなぎ払う	
スパークウォール	×1.5 (2ヒット目以降は×0.25)	×
タイプ サンダー	攻撃を弾き返す壁を前方に張る	
ヤリ攻撃	1段目：×1.0 (2ヒット目以降は×0.2) 2段目：×1.0	△
タイプ 物理	ヤリをつぎつぎと降らせて、回転させたあといっせいに落とす	
チャクラム攻撃	×1.0 (2ヒット目以降は×0.3)	△
タイプ 物理	炎をまとったチャクラムで相手を囲むように攻撃	
水の分身攻撃	×1.0	△
タイプ ブリザド	水の分身が音符の下部でめった打ちにする	
カード攻撃	×0.25	△
タイプ 物理	横向きのカードで相手を切り裂く	
大剣攻撃	衝撃波：×1.0 爆発：×0.5 (5ヒット目以降は×0.25)	×
タイプ なし	大剣を落として衝撃波と爆発を放つ	
ショット	×0.25	○
タイプ なし	銃から弾を7連射する	
ビル攻撃	×2.0 (2ヒット目以降は×0.25)	△
タイプ 物理	ビルを飛ばす	
レーザー	×1.0 (2ヒット目以降は×0.1)	×
タイプ なし	ソラを狙って10発の赤いレーザーを放つ	
魔法陣レーザー	×1.0 (2ヒット目以降は×0.1)	×
タイプ なし	空中に作り出した魔法陣からレーザーを放つ	
シールドショック	×1.5	×
タイプ なし	盾に触れたものを吹き飛ばす	

※1……1回目と2回目に吹き飛ばされたときは、2分前後待つと、打ち破らなくても盾の守りが解除される

Others
ゼムナス(ドラゴン)

出現場所	HP	経験値
(空中)	(※1)	—

※1……各パーツのHPは、1ヵ所目が1200、2ヵ所目以降が1500



特徴的な行動 ●いずれかのパーツが破壊され、ソラたちがつぎのパーツがある地点へ移動しているあいだは、『魔法陣レーザー』や『ミサイル』を使う

ゼムナス(ドラゴン)との戦いは、ソラとリクのふたりが乗るシップをあやつり、敵の5つのパーツ(シッポ、左右のエンジン、左右の翼)を順番に壊す、シューティングゲーム形式になっている。操作方法は右下の表のとおりで、HPを回復する手段はない。なお、敵の攻撃はソラだけに当たる。

こちらの攻撃手段のうちゼムナス(ドラゴン)のパーツに当たるのは、エネルギーゲージをためることで使えるリアクションコマンド『オーバーレイ』のみ。ただし、出現するほかの敵(フローティングマインB、スピーダーB、ミサイラーB)を倒せば、その残骸がパーツにぶつかってダメージを与える。

基本的な戦いかたは、大きめの円を描くように飛びまわりながら『レーザー』を連発するというもの。それだけで、ほかの敵を倒してパーツにダメージを与えていける。なお、パーツを壊すごとに敵の攻撃が激しさを増すので、エネルギーゲージが満タンになってもすぐには『オーバーレイ』を使わず、ピンチに備えて温存するのもひとつの手だ。



⬅『たたかう』による攻撃は、シップのそばにいる敵にのみ当たる。ちなみに、リクもときどき剣で攻撃を行なう。



➡円を描く感じで飛びながら『レーザー』を撃っていると、無傷とまではいかないものの、簡単に進むことが可能。



⬅敵の攻撃が厳しくない最初のうちに、スピーダーBの弾を『ドレイン』で吸収し、エネルギーゲージをためておこう。



⬅『オーバーレイ』を使っているあいだ、こちらはダメージを受けない。緊急時の回避手段としても役に立つ。

ゼムナス(ドラゴン)戦での操作

操作	内容
左スティック	シップの移動
◎ボタン	『たたかう』による近距離攻撃(◎ボタン連打で、『縦振り』→『横振り』→『横回転振り』のコンボがくり出せる)
◉ボタン	『レーザー』による遠距離攻撃
⊗ボタン	『ドレイン』でバリアを一瞬張る。このバリアは、スピーダーBの『ショット』、ミサイラーBの『追尾レーザー』を吸収でき、吸収するたびに画面左上のエネルギーゲージが増えていく
⊿ボタン	エネルギーゲージが満タンになっているときのみ、リアクションコマンド『オーバーレイ』による広範囲攻撃が使える。使用後はエネルギーゲージがゼロにもどる

攻撃方法ごとの威力補正

攻撃方法		威力補正	攻撃が当たる敵	
			ドラゴン	その他
たたかう	縦振り	×1.0	×	○
	横振り	×0.65		
	横回転振り	×1.5		
レーザー		×1.0	×	○
オーバーレイ		×1.0(ドラゴンには×0.3)	○	○
リクの攻撃		×0.65	×	○
フローティングマインBの残骸		×3.0	○	×
スピーダーBの残骸		×1.5	○	×
ミサイラーBの残骸		×2.5	○	×

使う攻撃

攻撃名/タイプ	威力補正	弾き返し
魔法陣レーザー	×0.01(2~6ヒット目は×0)	×
タイプ なし	空中に作り出した魔法陣からレーザーを放つ	
ミサイル	×0.5(2ヒット目以降は×0.25)	×
タイプ なし	ソラめがけて大量のミサイルを放つ	

Others

フローティングマインB&スピーダーB&ミサイラーB

	出現場所	HP	経験値
フローティングマインB	(ユニット砲身部、空中)	100	80
スピーダーB	(空中)	100	80
ミサイラーB	(空中)	100	80



フローティングマインB

特徴的な行動 ●現れてから約6秒が経過すると、ダメージを受けない状態になり、「その時点でソラがいた場所」に移動後、『爆発』を使って消える

この敵は、ユニットを破壊する場面(→P.428)と、ゼムナス(ドラゴン)との戦いで2〜5つ目のパーツを攻撃する場面(→P.432)に現れる。倒せるのは出現してから約6秒間だけなので、急いで攻撃しよう。近くに移動されたら、離れて爆発をかわすこと。

ユニットを破壊する場面では、仲間の攻撃で倒せないが、ソラの攻撃なら何を当てても一撃で倒せる。マグネ系の魔法などの、広範囲に届く攻撃を使っていくのが効果的だ。一方、ゼムナス(ドラゴン)との戦いでは、フローティングマインBの横から『レーザー』を撃ちこむといい。ちなみに、出現位置が画面の手前寄りのため、『たたかう』が当たる。



⬅敵がシップの上側や下側にいるときには、『レーザー』が当たりにくい。画面上での高さを合わせて発射してみよう。

スピーダーB

特徴的な行動 ●直進しながら『ショット』を使い、画面外へ飛び去ったあと、Uターンして引き返す

ソラを狙って弾を撃ってくるが、この弾は⊗ボタンで張るバリアで吸収が可能。『レーザー』で攻撃する合間に、弾を撃ってくるのが見えたらバリアで吸収していこう。なお、スピーダーBは画面の手前側へ飛んでくるが、接触してもダメージは受けない。



⬅敵の弾は直進してくるだけなので、⊗ボタンを連打しながら弾へ近づいていけば、簡単に吸収できる。

ミサイラーB

特徴的な行動 ●出現と同時に、その場から動かずに『追尾レーザー』を使い、直後に飛び去る

ゼムナス(ドラゴン)との戦いで、3〜5つ目のパーツを攻撃する場面(→P.432)に登場し、出現時に『追尾レーザー』を撃ってくる。このレーザーは『ドレイン』で吸収できるが、ソラへ当たることもあるので、念のため逃げまわりながら⊗ボタンを連打し、吸収後にこちらの『レーザー』を当てよう。



⬅『追尾レーザー』は飛ぶ速度が速く、⊗ボタンを連打しても、バリアを張る合間にソラへ当たる場合がある。

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
フローティングマインB		
爆発	×0.5(2ヒット目以降は×0.25)	×
タイプ なし	ソラの近くに移動したあと爆発する	
スピーダーB		
ショット	×0.5(2ヒット目以降は×0.25)	×
タイプ なし	紫色の弾を3発連射する	
ミサイラーB		
追尾レーザー	×0.5(2ヒット目以降は×0.25)	×
タイプ なし	ソラを狙って飛ぶレーザーを放つ	

Nobody

ゼムナス(2回目)

出現場所	HP	経験値
(謎の空間最奥部)	1500	——

特徴的な行動
- バトル開始直後などに、ソラをつかんで放り投げ、『イバラビーム』を連発しながら『ブレード攻撃』や『キック』をくり出す。また、この一連の動作中にソラから攻撃されると、『武器落とし攻撃』を使うことがある
- HPが残り半分まで減ると、多彩な動作で『ショット』を連発したあとに『拘束攻撃』を使う
- HPが残り10%まで減ると、『全方位ショット』を使う。『全方位ショット』を使うまでは、ダメージを受けてもHPが1までしか減らない

このゼムナスとのバトルが、最終決戦となる。敵は多彩な行動パターンを持つので、行動ごとに対処法を紹介しよう。なお、このバトルでは、リクのHPがゼロになってもゲームオーバーになる。

●通常時の対処法

分身やワープでこちらをまどわし、両手のブレードや『イバラビーム』などで不意に攻撃してくる。『イバラビーム』を真正面へ撃った直後にスキがあるので、そのときを狙って攻撃しよう。マップの端のほうにいると、こちらの攻撃が届かない位置にゼムナスが移動することがあるため、マップの中央付近で戦うこと。なお、フィニッシュ技を当てたあとも、つづけて『スライドダッシュ』からのコンボで攻撃することが可能だ。



⬅マップの中央付近で、ゼムナスがくり出すブレードや蹴りによる攻撃を走って避けながら、△ボタンを連打しておく。



⬅すると、『イバラビーム』を使われたときにリアクションコマンド『スライドターン』でゼムナスに近づく形になる。



⬅敵が「とらえよ!」と言って『イバラビーム』を真正面に撃っていた場合は、すかさず『たたかう』を使うと命中する。

●ソラを放り投げてくり出す攻撃への対処法

バトル開始直後などに使ってくる、ソラをつかんで放り投げたあとにくり出す一連の攻撃は、基本的には△ボタンを連打してリアクションコマンド『スライドターン』をくり返せば回避できる。ただし、放り投げられた直後の攻撃は受ける可能性が高いため、できれば最初だけリフレク系の魔法で防ごう。

そのほか、放り投げられた直後に、最速のタイミングで連携『トリニティリミット』を使う手もある。うまくいけば、跳び上がる直前の透明になったゼムナスに命中し、一連の攻撃を阻止できるのだ。



⬅△ボタンをひたすら連打するのが、もっとも簡単な対処法。最初にくる攻撃以外は、ほぼ確実に回避できる。



➡『トリニティリミット』で攻撃の阻止を狙うなら、つかまれた直後にコマンドを選び、◎ボタンを連打しておこう。

●『ショット』の連発への対処法

HPが残り半分まで減ったゼムナスは、さまざまな動作で弾を撃ってくる。移動で避けるのはまず無理なので、リフレク系の魔法で防ぐか、『エアドッジ』での弾き返しを狙ってみよう。そのほか、『リフレクトガード』で弾き返すことも可能。弾き返すタイミングは、敵が「空中に弾を並べたあとに撃つ」「低空で身がまえたあとに撃つ」のどちらの方法で攻撃してくるかで、下の写真のように変わる。



⬅空中に弾を並べたときは、ゼムナスが消えた直後(円形に並べた場合は少し遅め)に『リフレクトガード』を使うこと。



➡敵が低空で身がまえたときは、「ロックオン可能になってから約1.5秒後」に『リフレクトガード』を使うと弾き返せる。



●リクに操作が切りかわったときの対処法

ソラが『拘束攻撃』を受けると、操作キャラクターがリクに切りかわる。少しずつ減っていくソラのHPがゼロになる前に、ゼムナスに近づいてリアクションコマンド『すくいだす』を使おう。ゼムナスの分身が『スパークウォール』でジャマをしてくるが、横へとまわりこむように走って近づきながら、分身がセリフを言った瞬間にジャンプすると、ほとんど回避できる。◉ボタンで『ダークオーラ』を使って分身を牽制し、その合間に数歩ずつ進むのも手だ。



⬅リクを操作しているときは、コマンドが専用のものに切りかわる。HPを回復する手段がない点に注意しよう。

●『全方位ショット』への対処法

HPが残り少なくなったゼムナスは、すさまじい数の弾をドーム状に配置し、ソラとリクに浴びせてくる。この攻撃中は、ソラを狙った弾は◉ボタン、リクを狙った弾は△ボタンで防げるため、その両方のボタンを連打しつづけよう。なお、連打するペースは遅くても大丈夫。最後まで耐え切れば、イベントシーンのあと、ゼムナスは残りHP1の状態で気絶したまま動かなくなる。あとはトドメを刺すだけだ。



⬅この攻撃中は『たたかう』が『リフレクト』に変化しており、それを使うと、ソラを狙った弾を防げる。

△リアクションコマンド

スライドターン 空中可

表示タイミング：『イバラビーム』でビームが飛んできたとき
効果：空中にいるゼムナスがビームを放った場合は宙に舞い上がってかわし、床にいるゼムナスがビームを放った場合は高速移動でかわしながら近づく

ふせぐ 空中可

表示タイミング：『武器落とし攻撃』の実行中に、リクとふたりでゼムナスのブレードを受け止めたとき
効果：直後にダメージを受けるのを回避する

すくいだす 空中可

表示タイミング：リクを操作中に、『拘束攻撃』を受けているソラに近づいたとき
効果：ゼムナスの攻撃を中断させてソラを救い出す。直後に、操作キャラクターがソラにもどる



⬅ソラを救い出すときにリクがゼムナスを攻撃し（ダメージはゼロ）、一時的に無防備にする。

リフレクト 空中可

表示タイミング：『全方位ショット』で弾が飛んでくるとき
効果：リクを狙った弾を弾き返す

ダメージの変動率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	タイプなし
×1.0	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5	×0.5

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
ブレード攻撃	×1.5	×
タイプ 物理	ブレードで斬りつける。斬りかたは多彩	
イバラビーム	×0.25	×
タイプ なし	イバラ状のビームを放つ	
キック	×1.5	△
タイプ 物理	まわし蹴りや足払い、サマーソルトキックで攻撃	
ショット	×0.25	△
タイプ サンダー	赤い弾を空中に配置したあと放つ	
スパークボム	×1.5	×
タイプ ダーク	爆発する光の球をふたつ放つ	
スパークウォール	×1.0	×
タイプ サンダー	攻撃を弾き返す壁を前方に張る	
全方位ショット	×0.25	△
タイプ サンダー	無数の赤い弾をドーム状に配置して放つ	
拘束攻撃	(約1.1秒ごとに1ダメージ)	×
タイプ なし	ソラを拘束し、ダメージを与えつづける	
武器落とし攻撃	×3.0	×
タイプ 物理	ソラのキーブレードをたたき落とし、つづけてソラとリクに斬りつける	

ULTIMANIAへの手引き III

上級者のための敵講座

それぞれの敵についてのデータや攻略法は、P.350〜435で紹介したとおり。ここでは、敵全般に関わるいくつかのシステムについて、さらに深く掘り下げていく。敵のステータスが決まる仕組みや、強敵が特殊な状態になったときの対処法など、実際にプレイに役立つ情報が満載だ。

敵のステータスの決まりかた

敵のステータスにはHP、経験値、攻撃力、防御力の4種類があり、それぞれの数値は、現在のバトルレベルに応じた基礎ステータスをもとに下の表のように決まる。HPと経験値は敵の種類ごとに補正がかかるが、攻撃力と防御力は、同じバトルレベルならどの敵も共通の値になるのだ。バトルレベルに応じた基礎ステータスは、右ページの表を参照。ちなみに、敵に魔法力はなく、使う攻撃のダメージ量はすべて攻撃力をもとに決まる。

それぞれのステータスの決まりかた

ステータス	決まりかた
HP、経験値	バトルレベルに応じた基礎HPや基礎経験値に、敵ごとの補正倍率をかけたものになる
攻撃力、防御力	バトルレベルに応じた基礎攻撃力や基礎防御力が、そのまま適用される

※HPと経験値の計算結果は、小数点以下切り上げ
※ボス敵のほとんどは、経験値がゼロになる



←ノーマル敵もボス敵も、攻撃力と防御力は共通。しかし、攻撃のダメージ量は威力補正などによって変わるため、実感は薄いだろう。

弾き返した敵の飛び道具

敵が飛ばした弾やビームなどの「飛び道具」のうち、特定のものを弾き返すと、跳ね返って敵に当たるようになる。跳ね返った飛び道具は、威力補正が上がってタイプが「なし」に変わるのが特徴。ただし、ハデスの『ファイガボール』やレオンの『ファイガ』のように、タイプが変わらない飛び道具もある。上記のふたつはどちらもファイアタイプのため、そのタイプの攻撃を無効化するレオンやハデスには、跳ね返して当ててもダメージを与えられない。

跳ね返った飛び道具の特徴

- 敵のみに当たるようになる
- 威力補正が2倍前後に増え、タイプが「なし」になる(※1)
- 当たったときのダメージ量には「弾き返したキャラクターの攻撃力」が影響する

※1……ピートの『ボウリング』、ハデスの『ファイガボール』、レオンの『ファイガ』は、タイプがファイアのまま変化しない

跳ね返った飛び道具の威力補正

使ってくる敵	跳ね返った飛び道具	威力補正
トリックゴースト	『ショット』の弾	×3.0
フォーチュンテラー	『アイスピアス』の氷	×3.0
エイミングキャノン	『反動弾』の弾	×3.0
ファットバンディット	『火炎弾』の火球	×2.0
アックススタチュー	『トマホーク』のオノ	×2.0
イレイザー	『プッシュビーム』のビーム	×3.0
ターミネーター	『プロットキャノン』の弾	×3.0
サーヴィランス	『ツインレーザー』のレーザー	×1.5
サーヴィランス	『チャージレーザー』のレーザー	×0.5
ギャンブラー	『ダイス』のダイス	×2.0
ピート	『ボウリング』の爆弾	×1.5
プリズンキーパー	『ファイアボール』の火球	×3.0
ハデス	『ファイガボール』の火球	×1.5
ロック、ショック、バレル	『直線投げ』などのおもちゃ	×1.5
レオン	『ファイガ』の火球	×1.0
セフィロス	『シャドウフレア』の光球	×1.0
シグバール	『ショット』などの弾	×0.5

※リアクションコマンドで弾き返した飛び道具のデータは、各敵のページを参照

バトルレベルに応じた敵の基礎ステータス

バトルレベル	基礎HP	基礎経験値	基礎攻撃力	基礎防御力	そのバトルレベルになるワールドや状況
0	――	――	――	――	アトランティカ
1	20	4	5	2	ロクサス編(1～3日目)、100エーカーの森
2	21	5	6	2	ロクサス編(4～5日目)
3	23	6	7	3	ロクサス編(6日目)
6	28	9	9	4	トワイライトタウン(エピソード0)
7	29	10	10	5	トワイライトタウン(エピソード0／※2)
8	31	12	11	5	ホロウバスティオン(エピソード1)
10	34	16	12	6	ザ・ランド・オブ・ドラゴン(エピソード1)
13	39	23	15	8	ビーストキャッスル(エピソード1)
15	43	29	17	9	ホロウバスティオン(※3)
16	44	33	17	9	オリンポスコロシアム(エピソード1)
18	48	41	19	10	ディズニーキャッスル(エピソード1)
19	49	45	20	11	タイムレス・リバー(エピソード1)
20	51	50	21	11	ポートロイヤル(エピソード1)、『冥界闘技場：ペイン&パニックカップ』
22	54	61	22	12	アグラバー(エピソード1)
24	57	73	24	13	ハロウィンタウン(エピソード1)
26	61	87	26	14	プライド・ランド(エピソード1)
28	64	102	27	15	トワイライトタウン(エピソード1)、ホロウバスティオン(エピソード2前編)など
30	67	119	29	16	ホロウバスティオン(エピソード2後編)
34	74	159	32	18	ホロウバスティオン(※4)、タイムレス・リバー(※5)など
35	76	170	34	19	ザ・ランド・オブ・ドラゴン(エピソード2)
36	77	182	34	19	ビーストキャッスル(エピソード2)
37	79	194	35	20	ポートロイヤル(エピソード2)
38	81	207	36	20	アグラバー(エピソード1／※5)
39	82	220	37	21	ハロウィンタウン(エピソード1／※5)
40	84	234	37	21	アグラバー(エピソード2)
41	86	248	39	22	ハロウィンタウン(エピソード2)、『冥界闘技場：タイタンカップ』など
43	89	278	40	23	プライド・ランド(エピソード2)
45	92	310	42	24	ホロウバスティオン(エピソード3)、スペース・パラノイド(エピソード2)
47	95	344	43	25	トワイライトタウン(エピソード2)
50	100	400	45	26	存在しなかった世界
53	105	――（経験値を得られるバトルが発生しない）	48	28	『冥界闘技場：運命の女神カップ』
60	117		54	31	『裏闘技大会：裏ペイン&パニックカップ』
70	133		62	36	『裏闘技大会：裏ケルベロスカップ』
80	150		70	41	『裏闘技大会：裏タイタンカップ』、ホロウバスティオン(セフィロス戦)
99	181		87	51	『裏闘技大会：裏ハデスカップ』

※2……1-22 不思議な塔へ到着したあと
※3……100エーカーの森のエピソード0が追加されてからホロウバスティオンのエピソード2が追加されるまで
※4……エピソード2をクリアしてからエピソード3が追加されるまで
※5……ホロウバスティオンのエピソード2をクリアしているとき

COLUMN コラム バトルレベルが特別な値になるバトル

ごく一部のバトルでは、専用のバトルレベルが適用される。具体的には、ミニゲーム『冥界闘技場&裏闘技大会』の各大会で戦っているあいだは、大会レベルがそのままバトルレベルになる。また、ホロウバスティオンでのセフィロス戦は、バトルレベルが80になるのだ。上の表には、それらのバトル中における基礎ステータスも掲載しているので、参考にしてほしい。



⬅セフィロスのHPや攻撃力がとても高いのは、戦っている最中のバトルレベルが80になっているのがおもな理由だ。

敵の特殊な状態や行動

ときに敵は、攻撃を無効化する状態になったり、こちらの攻撃に反撃してきたりする。そういった特殊な状況のうち、多くの敵に共通するものを、対処法と合わせて紹介しよう。

攻撃を無効化する状態

ダメージの変動率に関係なく、あらゆる攻撃を無効化する。一部のボス敵が、強力な攻撃を使うときやHPが特定の値まで減ったとき、一時的にこの状態になることが多い。不死の海賊A～Cやハデスのように、特定の条件を満たしているかぎりずっとこの状態になるケースもある。

対処法 その状態が、時間経過で解除される場合は回避や防御に専念し、特定の方法で解除する必要がある場合はそれを実行すること。



⬅不死の海賊たちやハデスなどが攻撃を無効化したときは、波紋のような円が表示される。

攻撃を受けてもひるまない状態

弱めの攻撃を受けてもひるまない。おもに、一部のノーマル敵と大半のボス敵が特定の攻撃を使うとき、この状態になる。

対処法 使ってきた攻撃にもよるが、連続してダメージを与えるか、コンボフィニッシュ技や連携などを当てると、ひるませることが可能。



⬅敵によっては、この状態のときにダメージを与えても、HPを1までしか減らせない。

攻撃を弾き返す状態

『たたかう』による技など、特定の攻撃を弾き返す。強力な攻撃を使うときの敵が、一時的にこの状態になる。また、ラージボディの身体の前半分や、バーサーカーのハンマーなどは、攻撃を弾き返す性質をつねに持つ。

対処法 魔法や連携など、弾き返されない攻撃を使ったり、弾き返されない方向から攻撃したりしよう。攻撃動作中のみその状態になる場合は、動作の終わりぎわに反撃すればいい。

反撃

ダメージを受けたりひるんだりしたあとに、特定の攻撃を使って反撃するか、ワープで逃げる。ボス敵の多くは、連続でダメージを受けつづけると、途中で体勢を立て直して反撃を行なう。

対処法 わざと反撃を誘ってそれに対処する手もあるが、適度なところで攻撃を止めて反撃をかわすのが無難。ノーマル敵に対しては、攻めつづけることで反撃を封じてもいい。



⬅反撃時に「攻撃を受けてもひるまない状態」や「攻撃を弾き返す状態」になる敵もいる。

気絶

特定の敵は、条件を満たすと気絶して行動不能におちいる。基本的に、HPが一定値まで減るか、一定時間(大半は12～16秒くらい)が過ぎるまで気絶状態は解除されない。

対処法 行動不能にできるのは、こちらにとっては大きなメリット。気絶させたら、それが解除されるまで積極的に攻めよう。



⬅気絶させた方法によっては、敵の頭上に、写真のようなマークが浮かぶか星がまわる。

仲間の攻撃のダメージを1にする

下記のノーマル敵とすべてのボス敵は、ソラ以外が使った攻撃のダメージ量を1にする。

対処法 仲間には、ヒット数が多い攻撃をおもに使わせるといい。ちなみに、仲間が弾き返した飛び道具は、通常どおりのダメージを与える。

仲間の攻撃のダメージを1にするノーマル敵

- ラージボディ
- ランスソルジャー
- モーニングスター
- ファットバンディット
- グレイブヤード
- トイソルジャー
- ホットロッド
- アサルトライダー
- ボルトタワー
- ターミネーター
- リビングボーン
- 不死の海賊A～C
- ノーバディ(ダスクとクリーパーはのぞく)

CHAPTER 6

ミニゲーム
MINI GAME

ミニゲームを楽しもう!



物語が進むと、あちこちのワールドでミニゲームが遊べるようになる。いろいろな内容のミニゲームがあるので、冒険の息抜きにプレイしてみよう。

ミニゲームをプレイするには

ミニゲームは全部で23種類あり、それぞれ特定の条件を満たせばプレイできる。一部のミニゲームは、エピソードの途中でかならずプレイすることになるが、そのときはクリアの条件が特殊で、スコアが記録されない場合も多い。本来のルールで楽しみたいときは、もう一度挑戦しに行こう。



⬅100エーカーの森やアトランティカでは、ミニゲームをクリアすることでエピソードが進んでいく。





➡基本的に、ミニゲームのプレイ中は、スタートボタンを押せばプレイをやめたりやり直したりできる。

ミニゲームの特徴

ミニゲームには、以下のような特徴がある。物語を進めるだけなら、大半のミニゲームはプレイしなくてもいいが、本作を遊び尽くしたければ、積極的にプレイしてみよう。なお、ミニゲーム中に受けたり与えたりするダメージは、ソラのステータスやゲームモードによって増減する。そのため、一部のミニゲームは「ビギナーモード」だと簡単になるのだ。

ミニゲームのおもな特徴

プレイの結果が記録される



⬆ジミニーメモには、ミニゲームのスコアやタイムが記録される。クエスト(→P.502)をクリアするためにも、高い記録を目指そう。

アイテムなどが手に入る



⬆クリアすると物語が進んで、アイテムが入手できることがある。また、ロクサス編では、アルバイト代としてマニーがもらえるのだ。

操作方法が変わる



⬆スケボーやじゅうたんなどに乗るミニゲームでは、操作方法が専用のものに変わる。一部のコマンドが使えなくなることも多い。

各ワールドでプレイできるミニゲーム



トワイライトタウン
- ❶『てがみはいたつ』 ➡P.442
- ❷『にもつはこび』 ➡P.443
- ❸『パフォーマンス』 ➡P.444
- ❹『ポスターはり』 ➡P.445
- ❺『ハチたいじ』 ➡P.447
- ❻『ガラクタそうじ』 ➡P.448
- ❼『ストラグルバトル』 ➡P.449
- ❽『SBストリートレイヴ』 ➡P.452

アトランティカ
- ⑲『ミュージカル』 ➡P.483

ポートロイヤル
- ㉒『SBタイムアタック』 ➡P.497

ハロウィンタウン
- ⑳『プレゼント作り』 ➡P.495
- ㉑『SBファクトリーレイヴ』 ➡P.496

ホロウバスティオン
- ❾『SBフリースタイル』 ➡P.454

アグラバー
- ⑫『まほうのじゅうたん』 ➡P.470
- ⑬『SBサンドスライダー』 ➡P.472

オリンポスコロシアム
- ⑩『フィルのトレーニング』 ➡P.455
- ⑪『冥界闘技場＆裏闘技大会』 ➡P.456

ホロウバスティオンから訪れるワールド



100エーカーの森
- ⑭『プーのおおあらし』 ➡P.474
- ⑮『ハチミツスライダー』 ➡P.476
- ⑯『プーとジャンプ』 ➡P.479
- ⑰『どうくつ探検隊』 ➡P.480
- ⑱『プーとハチミツのつぼ』 ➡P.482



スペース・パラノイド
- ㉓『ライトサイクル』 ➡P.498

※『ストラグルバトル』と『ミュージカル』は、ジミニーメモの「ミニゲーム」には登録されないが、このコーナーではミニゲームとして紹介している



ミニゲーム 1

てがみはいたつ

プレイできる場所

トワイライトタウン



1-7
商店街：駅前通り

プレイする方法

以下のいずれかの時期に、トワイライトタウンの 1-7 商店街：駅前通りにある掲示板を調べてアルバイトをする（トワイライトタウンのエピソード2のあいだはプレイできない）

- ◆ロクサス編の2、4、5日目
- ◆アグラバーかハロウィンタウンのエピソード1をクリアしたあと

基本ルール　スケボーを使ってすばやく手紙を配達しよう

スケボーに乗って、 1-7 商店街：駅前通りにいる人や鳥に手紙を配達していく。手紙を届ける相手は下の図の5ヵ所にいて、全員に1通ずつ配達すればクリアだ。画面左上には、くばり終えるまでのタイムが表示されるので、短時間でのクリアを目指してみよう。なお、トリックの出しかたはP.452～453を参照。

手紙を配達する相手がいる場所





⬅人や鳥の近くへ行くと、△ボタンで手紙を配達することができる。

ロクサス編の場合

クリアしたときのタイムに応じて、下の表の金額だけアルバイト代がもらえる。

タイムとアルバイト代の対応

タイム	アルバイト代
00'20"00以下	50マニー
00'20"01～01'00"00	30マニー
01'00"01以上	10マニー

攻略法　坂の上から順番に手紙をくばっていく

ゲームがスタートしたら、少年→鳥A→男性→女性→鳥Bの順番に手紙を配達していこう。1～3通目をくばるときは、先にジャンプをして空中で△ボタンを押すようにすること。3通目を空中で男性に渡したら、そのまま坂道のエッジを跳び越えて女性に配達し、すぐにエッジに乗って鳥Bのほうへ跳び上がろう。



⬅女性に配達したあと、左斜めうしろへ進んで『グラインド』でエッジを降りれば、自動的に鳥Bへ向かってジャンプできる。



ミニゲーム 2

にもつはこび

プレイできる場所

トワイライトタウン



1-7
商店街：駅前通り

プレイする方法

以下のいずれかの時期に、トワイライトタウンの 1-7 商店街：駅前通りにある掲示板を調べてアルバイトをする（トワイライトタウンのエピソード2のあいだはプレイできない）

- ◆ロクサス編の2、4、5日目
- ◆アグラバーかハロウィンタウンのエピソード1をクリアしたあと

基本ルール　荷物を攻撃してガレージまで運べ

荷車に積まれた荷物を、坂の上にあるガレージまで運ぶのが目的。荷物は攻撃を当てれば前へ動かせるが、道が下り坂になっているせいで、少しずつもどってきてしまう。コンボフィニッシュなら荷物を大きく動かせるので、うまく利用していこう。なお、コンボフィニッシュを当てたさい、ときおり荷物が浮き上がることがある。浮き上がった荷物にソラやロクサスがぶつかると吹き飛ばされてしまうが、タイミングよく攻撃を当てて弾き返せば、荷物を一気に前へ動かせるのだ。



⬅コンボフィニッシュを当てると、荷物が空中に浮き上がる。ぶつからないように気をつけること。



⬅攻撃で弾き返せば、荷物は大きく前進。『リフレクトガード』やリフレク系の魔法で弾き返してもいい。



ロクサス編の場合

クリアしたときのタイムに応じて、下の表の金額だけアルバイト代がもらえる。

タイムとアルバイト代の対応

タイム	アルバイト代
00'30"00以下	50マニー
00'30"01～01'00"00	30マニー
01'00"01以上	10マニー



➡荷物をガレージのなかに入れるとクリア。画面左上のタイムを見れば、クリアまでにかかった時間がわかる。

攻略法　コンボフィニッシュ技がカギをにぎる

ふつうの攻撃では荷物があまり進まないため、いかにすばやくフィニッシュ技を出すかがポイントとなる。空中でのコンボは動作が早く終わるので、小さいジャンプからのコンボをくり返そう。また、攻撃するときは自分の位置を調節して、荷物がガレージに向かってまっすぐ進むようにすることも大切だ。



⬅フェンリルと、『コンボマイナス』『フィニッシュプラス』を装備すれば、タイムを大幅に短縮できる。



ミニゲーム 3

パフォーマンス

プレイできる場所

トワイライトタウン



1-7
商店街：駅前通り

プレイする方法

以下のいずれかの時期に、トワイライトタウンの 1-7 商店街：駅前通りにある掲示板を調べてアルバイトをする（トワイライトタウンのエピソード2のあいだはプレイできない）

- ◆ロクサス編の2、4、5日目
- ◆アグラバーかハロウィンタウンのエピソード1をクリアしたあと

基本ルール　ボールが地面に落ちないように攻撃しつづけよう

地面に置かれた大きなボールは、技や魔法で攻撃すれば上空へ跳ね上げることができる。跳ね上がったボールを地面に落とさないように、連続して攻撃を当てていこう。

プレイ中は、ボールに攻撃を当てた回数（ヒット数）が画面の左上に表示されるが、このカウントはボールが地面に落ちた時点でストップし、ゼロから数え直しになる。一度のプレイでは5回のチャレンジが可能で、5回のなかでもっとも多かったヒット数が、そのプレイでの最終的な記録となるのだ。



⬅地面にあるボールを攻撃すると、使った技や魔法の種類にかかわらず、かならず真上に大きく跳ね上がる。

ロクサス編の場合

最終的なヒット数に応じて、下の表の金額だけアルバイト代がもらえる。

ヒット数とアルバイト代の対応

ヒット数	アルバイト代
20HIT以上	50マニー
5～19HIT	30マニー
4HIT以下	10マニー

攻略法　ボールを追いかけながら空中でコンボを当てる

空中に跳ね上がったボールは、ふつうの技を当てても少ししか浮き上がらないが、フィニッシュ技なら斜め上空へ大きく吹き飛ばせる。そこで、最初の攻撃でボールが跳ね上がったら、右の写真の要領で攻撃をくり返そう。途中で目標を見失わないように、攻撃をはじめる前にボールをロックオンしておくこと。

なお、アビリティ『エリアルスイープ』『エリアルフィニッシュ』による攻撃を当てたときは、ボールが真上に跳ね上がる。つぎの攻撃を当てやすくなるので、うまく利用しよう。また、アビリティ『チャージバーサク』を装備してMPチャージ中に攻撃をくり返すと、ソラがボールと一緒に上昇していくため、手早くヒット数をかせぐことが可能だ。



⬅攻撃を当ててボールが跳ね上がったら、◎ボタンを連打してフィニッシュ技まで出す。



⬅ボールに向かって小さくジャンプし、空中でのコンボを最後まで当てるのをくり返そう。



ミニゲーム 4

ポスターはり

プレイできる場所

トワイライトタウン



1-1
商店街：トラム広場

プレイする方法

以下のいずれかの時期に、トワイライトタウンの 1-1 商店街：トラム広場にある掲示板を調べてアルバイトをする（トワイライトタウンのエピソード2のあいだはプレイできない）

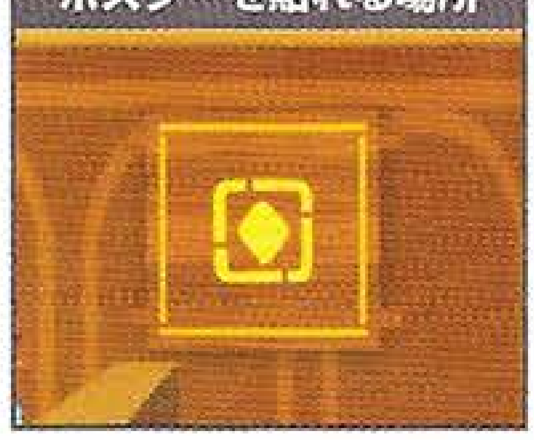
◆ロクサス編の2、4、5日目
◆アグラバーかハロウィンタウンのエピソード1をクリアしたあと

基本ルール トラム広場の壁に20枚のポスターを貼ろう

できるだけ短い時間で、1-1 商店街：トラム広場の壁にポスターを貼っていこう。広場のあちこちには、右の写真のような黄色いマークがあり、このマークひとつにつき1枚のポスターを貼ることができる。ゲーム開始時に持っている20枚のポスターをすべて貼ればクリアだ。なお、マークは全部で45個あるが、そのなかのどれに貼ってもかまわない（マークがある場所はP.446の図を参照）。

ポスターを貼るには、黄色いマークに近づいて△ボタンを押すだけでいい。3つのマークが三角形に並んでいる場所では、△ボタンをつづけて押せば、ポスターを3枚連続で貼ることが可能だ。その場合は、特定の操作（→P.446）をしないと3枚目を貼るときの動作が変化し、ふつうに貼るよりも少し時間がかかってしまうので注意（右上の写真を参照）。

ポスターを貼れる場所



ポスターを貼った場所





⬅ポスターを連続で貼る場合、3枚目は縦に1回転してから貼り、そのあとに一瞬だけ行動できなくなる。



⬅黄色いマークに近づいて△ボタンを押せば、空中にいるときでもポスターを貼れる。



➡屋根の上や建物のカゲなど、ポスターを貼れる場所は、トラム広場のあちこちにある。

ロクサス編の場合

クリアしたときのタイムに応じて、下の表の金額だけアルバイト代がもらえる。

タイムとアルバイト代の対応

タイム	アルバイト代
01'30"00以下	100マニー
01'30"01～02'00"00	50マニー
02'00"01以上	30マニー



⬅もらえる金額はほかのアルバイトよりも高めだが、クリアするまでに少し時間がかかる。

攻略法 ルート選びが最大のポイント

クリアまでの時間を短くするためには、どのようなルートを通るかが重要となる。できるだけムダな行動をなくして、効率よくポスターを貼っていこう。また、グロウアビリティ『エアスライド』『エアドッジ』『グライド』があれば、タイムの大幅な短縮が可能だ。下の図に、これらのアビリティを使用する場合としない場合それぞれの、オススメのルートをまとめたので、参考にしてほしい。

ちなみに、ポスターを3枚連続で貼る場合は、左スティックを倒しながら△ボタンを連打すれば、3枚目を貼るときに動作が変化しないため、タイムロスを防ぐことができる。

タイムを短縮するためのポイント

- ◆目標の場所に向かってまっすぐ移動する
- ◆移動は基本的に『グライドLV3』で行なう
- ◆ポスターを貼ったあとは『エアドッジ』ですぐにジャンプしてから『グライド』で移動する



←『グライド』を行なう直前に『エアドッジ』でジャンプすれば、一気に加速できる。

効率よくポスターを貼るためのルート



① ゲームを開始したら、すぐに『エアスライド』で移動する
② できるだけ壁に沿って曲がる
③ ポスターを貼ったら、右方向へ『エアドッジ』でジャンプして、すぐに△ボタンを押す
④ できるだけ壁に沿って曲がる
⑤ 14～17枚目は、貼ったらすぐにつぎの場所へ『エアドッジ』でジャンプして、その直後に△ボタンを押すことで、すばやく貼っていく



ミニゲーム 5 ハチたいじ

プレイできる場所

トワイライトタウン



1-1
商店街：トラム広場

プレイする方法

以下のいずれかの時期に、トワイライトタウンの 1-1 商店街：トラム広場にある掲示板を調べてアルバイトをする（トワイライトタウンのエピソード2のあいだはプレイできない）

◆ロクサス編の2、4、5日目
◆アグラバーかハロウィンタウンのエピソード1をクリアしたあと

基本ルール　8体のハチをすばやく全滅させろ

1-1 商店街：トラム広場の一角に出現するハチを、できるだけ短い時間で退治するのが目的。ゲーム開始時にはハチが4体いるが、それらを全滅させるとさらに4体が出現。合計8体のハチをすべて倒せばクリアだ。ハチのステータスは右記のとおりで（データの見かたはP.349を参照）、攻撃を数回当てれば簡単に倒せるほか、ハチが『突進』を使ってきたときに、攻撃や『リフレクトガード』などで弾き返せば、一発で倒すことができる。なお、ハチに攻撃されると一瞬ひるんでしまうが、ダメージを受けることはない。

Others ハチ

HP補正
×0.35

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
突進	×0	○
タイプ 物理	相手に向かってまっすぐ突っこむ	

※ダメージ変動率はすべて「×1.0」
※ミニゲーム以外で倒すと、マニー（小）×2を落とす



⬅このミニゲームのあいだはフォームチェンジや召喚ができない。キーブレードか魔法で攻撃すること。



➡ハチに表示されているロックオンのマークが静止したら、直後に攻撃がくる。うまく弾き返して倒そう。

ロクサス編の場合

クリアしたときのタイムに応じて、下の表の金額だけアルバイト代がもらえる。

タイムとアルバイト代の対応

タイム	アルバイト代
00'20"00以下	50マニー
00'20"01～01'00"00	30マニー
01'00"01以上	10マニー

攻略法　魔法やアビリティを駆使して攻撃しよう

ハチはこちらの周囲を飛びながら、ときおり攻撃を仕掛けてくる。すばやく近づいて空中でのコンボを当てていこう。ハチが遠くにいるときは『スライドダッシュ』『エアスパイラル』を使うといい。また、サンダー系の魔法を連発したり、マグネ系の魔法でハチを引き寄せつつダメージを与えるのも有効だ。



⬅魔法力が高ければ、『マグネガ』を1回使うだけで8体のハチを全滅させることも可能。



ミニゲーム 6

ガラクタそうじ

プレイできる場所

トワイライトタウン



1-1
商店街：トラム広場

プレイする方法

以下のいずれかの時期に、トワイライトタウンの 1-1 商店街：トラム広場にある掲示板を調べてアルバイトをする（トワイライトタウンのエピソード2のあいだはプレイできない）

- ◆ロクサス編の2、4、5日目
- ◆アグラバーかハロウィンタウンのエピソード1をクリアしたあと

基本ルール　攻撃を当ててガラクタをすべて壊せ

広場の奥には、9個のガラクタが置かれている。これらは、コンボフィニッシュで吹き飛ばしたり、吹き飛ばしたガラクタをぶつけたりすれば壊すことが可能。たとえば、ガラクタが集まっている場所に向かってほかのガラクタを吹き飛ばせば、まとめて壊せるのだ。画面左上にはガラクタに攻撃を当てた回数が表示されるので、できるだけ少ない回数の攻撃で、すべてのガラクタを壊そう。



⬅ガラクタをコンボフィニッシュで攻撃して、ほかのガラクタが集まっている場所へ吹き飛ばす。



➡吹き飛んだガラクタがぶつかるとほかのガラクタがつぎつぎと壊れ、一気に何個も片づけることができる。



ロクサス編の場合

クリアしたときの攻撃を当てた回数に応じて、下の表の金額だけアルバイト代がもらえる。

攻撃を当てた回数とアルバイト代の対応

攻撃を当てた回数	アルバイト代
10回以下	50マニー
11～15回	30マニー
16回以上	10マニー

攻略法　多くのガラクタにぶつかるように吹き飛ばそう

1発の攻撃が複数のガラクタに当たると、そのぶん回数のカウントが増えてしまう。1個のガラクタだけを攻撃して吹き飛ばし、ほかのガラクタにぶつけて壊すのがベスト。攻撃を当てた回数をさらに減らしたければ、コンボフィニッシュがすぐに出せるように、アビリティ『コンボマイナス』を装備するといい。

ちなみに、ガラクタは押せば少しずつ動くので、壊しやすい位置へあらかじめ移動させておくことも可能。準備に時間はかかるが、右の写真のように並べておけば、1個のガラクタを吹き飛ばすだけで9個すべてを壊せるのだ。



⬅攻撃回数が増えたり攻撃範囲が広がったりするアビリティは、すべてはずしておこう。



➡8個のガラクタを2列に並べ、残りの1個を列と列のあいだへ向けて吹き飛ばせば、すべてのガラクタを1回で壊せる。



ミニゲーム 7

ストラグルバトル

プレイできる場所

トワイライトタウン



1-2 空き地

プレイする方法

◆ロクサス編を4日目まで進める（→P.185）
◆トワイライトタウンのエピソード1をクリアしたあと、トワイライトタウンの 1-2 空き地で対戦ボードを調べる（エピソード2のあいだはプレイできない）



基本ルール　対戦相手のボールを奪い取りながら戦え

『ストラグルバトル』とは、対戦相手と1対1で戦いながら、ボール（プライズ）を奪い合う試合のこと。操作方法などは通常のバトルと同じだが、自分と対戦相手は最初にそれぞれ100個ずつボールを持っていて、攻撃を受けるとこのボールを周囲にバラまいてしまう（バラまく数は右下の表を参照）。バラまかれたボールを拾いながら戦い、1分間の試合時間が過ぎたときに、より多くのボールを持っていたほうが勝ちだ（同数だった場合はこちらの負け）。また、1分が経過する前でも、200個のボールをすべて集めれば、そのキャラクターの勝ちとなる。

なお、対戦相手にはそれぞれHPがあり、こちらの攻撃を当てると減っていく。HPがゼロになった相手は気絶して動かなくなるが、約6秒たつと全回復して、ふたたび行動をはじめるのだ。一方、こちらのHPがゼロになった場合は、その時点で負けとなるので注意しよう。



⬅試合中は「ストラグルソード」という専用の武器を装備して、相手と戦うことになる。



➡魔法やフォームチェンジ、召喚魔法などは使用できない。装備しているアビリティは、利用可能だ。

攻撃によってバラまくボールの数

攻撃の種類	ボールの数
ふつうの攻撃	3個
相手を吹き飛ばす攻撃	15個（※1）

※1……気絶している相手に当てたときは3個



ロクサス編の場合

試合のルールは同じだが、対戦相手を選ぶことはできず、ハイネ→ビビ→セッツァーの順に、1試合ずつ行なうことになる。なお、ビビと戦えるのはロクサス編だけだ。

▶対戦相手について

ソラが『ストラグルバトル』で対戦できる相手は、ハイネ、セッツァー、サイファーの3人。最初はハイネとしか試合ができないが、彼に合計10回勝つとセッツァーに挑戦可能になり、さらにセッツァーに合計10回勝つと、サイファーと戦えるようになるのだ。何度も試合をくり返して、サイファーに挑戦してみよう。



⬅条件を満たしてから 1-2 空き地で対戦ボードを調べると、対戦相手を選べる。

攻略法　相手の動きを見極めて攻撃しよう

どのキャラクターとの試合でも、相手の攻撃を避けながら、こちらのコンボを当てていくのが基本となる。ある程度コンボを当てたら、相手がフィニッシュ技で吹き飛んでいるスキに、ボールを拾い集めよう。なお、対戦相手のデータの見かたはP.349を参照のこと。

VSビビ　『超・回転攻撃』を受けないように注意

ロクサスとの距離に関係なく、側転して移動したのち、『振り下ろし』か『縦回転攻撃』をくり出してくる。側転をするときのかけ声が聞こえたら、ビビの横へまわりこむように走って、相手が攻撃を空振りしたところにコンボを当てていこう。なお、ビビが5回連続で側転を行なったら、その直後に『超・回転攻撃』を使ってくる。攻撃を受けないように、急いで遠くまで離れるか、『リフレクトガード』で弾き返す準備をすること。



⬅ロクサスから離れた場所で、攻撃をくり返すこともある。そのスキに、バラまかれたボールを拾うといい。

Others
ビビ



HP補正
×5.0

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
振り下ろし	×1.0	○
タイプ 物理	前方へ跳ねて武器を振り下ろす	
縦回転攻撃	×0.5（2ヒット目以降は×0.25）	△
タイプ 物理	前方へ跳ねながら武器を3回振り上げる	
超・回転攻撃	回転：×0.25 突き：×0.5（2ヒット目以降は×0.25）	△
タイプ 物理	武器をかまえたまま横に回転し、突きを放つ	

VSハイネ　コンボを当てていくだけで勝てる

ほかの対戦相手とくらべて、HPがかなり多いのが特徴。はじめは『振り下ろし』と『振り上げ』をくり返すだけだが、HPがある程度まで減ると、『突き』『回転攻撃』も使ってくるようになる。ジャンプして近づいて空中からコンボで攻撃するか、『スライドダッシュ』で接近してコンボを当てていこう。なお、ハイネが攻撃を出すときのかけ声が聞こえたら、その直後にすばやく■ボタンを押して『リフレクトガード』を使えば、どの攻撃も弾き返すことができる。



⬅ハイネが右腕を引いて武器をかまえたら、『突き』を使う合図。ジャンプなどで避けてから反撃しよう。

Others
ハイネ



HP補正
×10.0

使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
振り下ろし	×1.0	○
タイプ 物理	武器を振り下ろす	
振り上げ	×1.0（2ヒット目以降は×0.25）	○
タイプ 物理	跳び上がりながら武器を振り上げる	
突き	×1.0	○
タイプ 物理	突進しながら武器を突き出す	
回転攻撃	×1.0	△
タイプ 物理	武器を大きく横に振る	

VSセッツァー　走りまわって相手の攻撃を避けろ

『振り払い』は動作が速く、『リフレクトガード』で防ぐのは難しい。走りながらセッツァーの攻撃を誘い、空振りしたところにコンボを当てていこう。こちらの攻撃を何度か当てると、『振り払い』に加えて『多段突き』も使ってくるようになるが、どちらも相手の向かって左側へまわりこめば回避できる。立ち止まって挑発してきたときは、攻撃を当てたり、ボールを拾いに行ったりするチャンスだ。なお、フィニッシュ技を当てると、その直後にセッツァーは『飛翔突き』を使ってくることがある。「もらった！」という声が聞こえたら、すぐに横方向へ走って避けること。



⬅セッツァーが『カウンター攻撃』で武器をかまえたときは、背中側から攻撃すれば、反撃されずにすむ。

Others
セッツァー

HP補正
×5.0



使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
振り払い	×1.0	○
タイプ 物理	1歩踏みこんでから武器を振る	
飛翔突き	×1.0	△
タイプ 物理	回転しつつ空中を突進する	
多段突き	×1.0（2ヒット目以降は×0.25）	○
タイプ 物理	前進しながら4回連続で突きを放つ	
カウンター攻撃	×1.0	○
タイプ 物理	武器をかまえ、敵の攻撃が当たったら反撃する	

VSサイファー　『なぎ払い』が届く範囲には近づかないように

サイファーが使う3種類の攻撃のうち、もっとも危険なのは『なぎ払い』で、くり出す動作がすばやいうえ、近距離で受けるとボールを合計33個もバラまいてしまう。試合中は、攻撃を受けないように少し間合いを開け、相手が攻撃を空振りしたあとや、挑発をしているあいだに攻撃していこう。『浪漫突き』を使われたら、サイファーが遠くにいる場合は真上へのジャンプで、近くにいる場合は相手の真下へ走ることで避けるといい。

なお、サイファーはHPが満タンに近いと、あまりこちらに近づいてこない。そのため、攻撃を1回だけ当ててボールを取り、時間切れまで逃げまわるという戦法も有効だ。



⬅正面から攻撃すると相手の武器に弾かれてしまうが、そのまま◎ボタンを連打すればコンボを当てられる。

Others
サイファー

HP補正
×3.0



使う攻撃

攻撃名／タイプ	威力補正	弾き返し
縦振り	×0.5	○
タイプ 物理	まっすぐに武器を振り下ろす	
なぎ払い	×0.25	△
タイプ 物理	回転しながら武器を横に振る	
浪漫突き	×0.5	△
タイプ 物理	空中から武器を突き出して突進する	



ミニゲーム 8

SBストリートレイヴ

プレイできる場所

トワイライトタウン



1-1
商店街：トラム広場

プレイする方法

以下のいずれかの時期に、トワイライトタウンの 1-7 商店街：駅前通りで、ワンツのアイテム屋の近くにいる女性に話しかける（トワイライトタウンのエピソード2のあいだはプレイできない）

◆ロクサス編の2、4、5日目
◆アグラバーかハロウィンタウンのエピソード1をクリアしたあと

基本ルール　スケボーのトリックを出して高得点を狙え

1-1 商店街：トラム広場をスケボーで走りながら、さまざまなトリック（スケボーの技）を出してスコアをかせいでいく。トリックは全部で9種類あり、出すための方法や、加算されるスコアなどがちがっている。これらのトリックは、1回出すごとに画面右上にあるトライ回数（REST）が1ずつ減っていき、RESTがゼロになるとゲーム終了。ただし、連続でトリックを出してコンボをつなげているあいだは、RESTが減らずにすむ。コンボは左下のような条件で途切れてしまうので、うまくコンボをつなげながら、できるだけ多くのトリックを出していこう。

トリックのコンボが途切れる条件

- ◆地面に着地する
- ◆壁にぶつかる
- ◆トリックを出したあと、1秒間トリックを出さずにいる
- ◆『グラインド』中に、『オーリー』を出すかエッジの端で跳び上がったあと、ふたたび同じエッジに『グラインド』で乗る



⬅画面右上にあるのがトライ回数。最初は「5／5」だが、コンボが途切れると左側の数字が減っていく。

トリックの種類

9種類あるトリックの出しかたとスコアは、以下のようになっている。ちなみに、『グラインド』は特殊なトリックで、エッジ（壁や屋根などのフチ）の上をすべって進むことが可能。これを利用すれば、コンボを途切れさせずに地上を移動できるのだ。

地上で出せるトリック



◎ボタン　**キックフリップ**

スコア 10　小さく跳んで、足の下でスケボーを回転させる



⊗ボタン　**ジャンプ**

スコア 1　空中へ跳び上がる

エッジの近くで出せるトリック



△ボタン　**グラインド**

スコア　出した直後に20、以降は約0.26秒ごとに1

スケボーの腹の部分でエッジに乗り、すべって移動する。エッジの端まで行くと自動的に跳び上がる

空中で出せるトリック



◎ボタン　360スピン

スコア 30　横方向に1回転する。出した直後は落下が止まるため、滞空時間がかなり延びる



◎ボタン　メソッドグラブ

スコア　出した直後に50、以降は約0.23秒ごとに20

身体をそらして左手でスケボーをつかむ。トリックは約1秒間つづくが、途中でほかのトリックを出すことも可能



⊗ボタン　エアウォーク

スコア 40　両足を左右に大きく広げる。出した瞬間は落下が止まるため、滞空時間が少し延びる

『グラインド』中に出せるトリック



◎ボタン　360スピン

スコア 200　小さく跳んで横方向に1回転する



◎ボタン　ハンドスタンド

スコア　出した直後に5、以降は約0.13秒ごとに5

スケボーの上で逆立ちしたままエッジをすべりつづける



⊗ボタン　オーリー

スコア 40　空中へ跳び上がる。滞空時間や飛距離は、『ジャンプ』より短い

攻略法　『グラインド』で移動しながらコンボをつづける

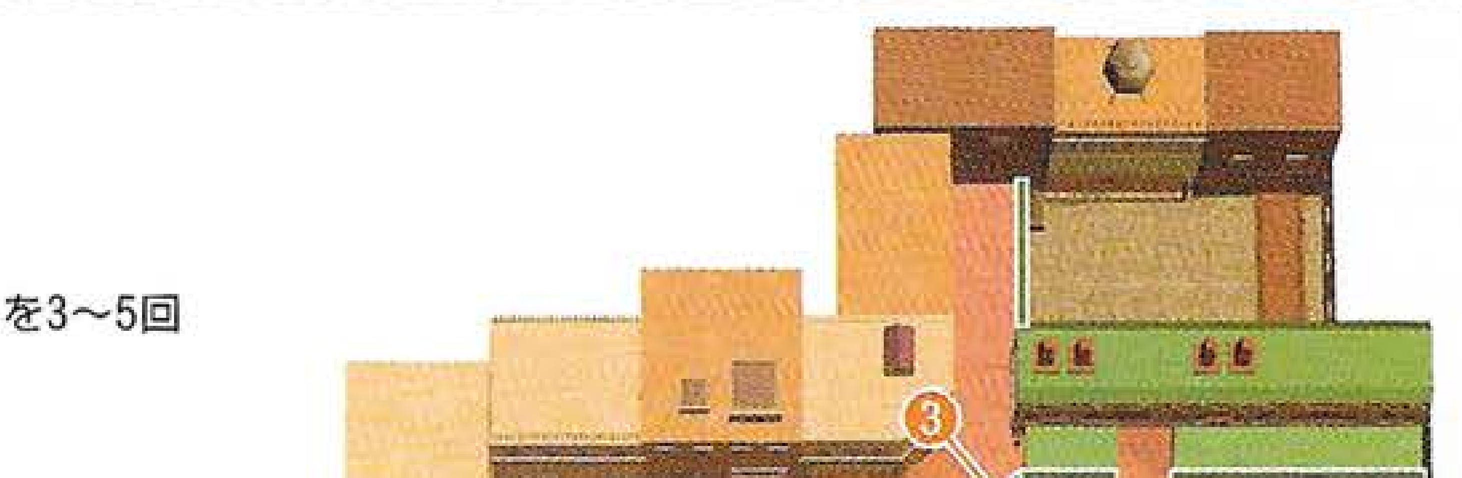
基本的には、『グラインド』でエッジの端まですべって跳び上がったあと、空中で連続してトリックを出していけばいい。出すトリックは、スコアが高い『メソッドグラブ』か、滞空時間が延びる『360スピン』がオススメだ。着地するときは、跳び上がったのとは別のエッジに『グラインド』で乗って、さらにコンボをつなげていこう。なお、スタート地点の近くにあるエッジを利用して、下の図のように行動すれば、コンボを途切れさせずに『グラインド』をくり返せる。多少練習は必要だが、手軽に限界スコアの9999ポイントが獲得できるので、試してみるといいだろう。



⬅『グラインド』でエッジをすべるときは、加算されるスコアを増やすために『ハンドスタンド』を出そう。

最高スコアを獲得するためのルート

① 『グラインド』でエッジに乗る
② 自動的に跳び上がったら『360スピン』を3〜5回出しつつ③の場所へ
③ 『グラインド』でエッジに乗る
④ 自動的に跳び上がったら『360スピン』を6〜8回出しつつ移動し、①からくり返す



——……『グラインド』が出せるエッジ

てがみはいたつ
にもつはこび
パフォーマンス
ポスターはり
ハチたいじ
ガラクタそうじ
ストラグルバトル
SBストリートレイヴ
SBフリースタイル
フィルのトレーニング
冥界闘技場&裏闘技大会
まほうのじゅうたん
SBサンドスライダー
プーのおおあらし
ハチミツスライダー
プーとジャンプ
どうくつ探検隊
プーとハチミツのつぼ
ミュージカル
プレゼント作り
SBファクトリーレイヴ
SBタイムアタック
ライトサイクル
ULTIMANIAへの手引き



MINI GAME 09

ミニゲーム 9

SBフリースタイル

プレイできる場所

ホロウ
バスティオン



2-2
住宅街

プレイする方法

ホロウバスティオンのエピソード1をクリアしたあと、2-1 商店街にいるスクルージに話しかける(エピソード2のあいだはプレイできない)



基本ルール　コンボが途切れないようにトリックをつづけよう

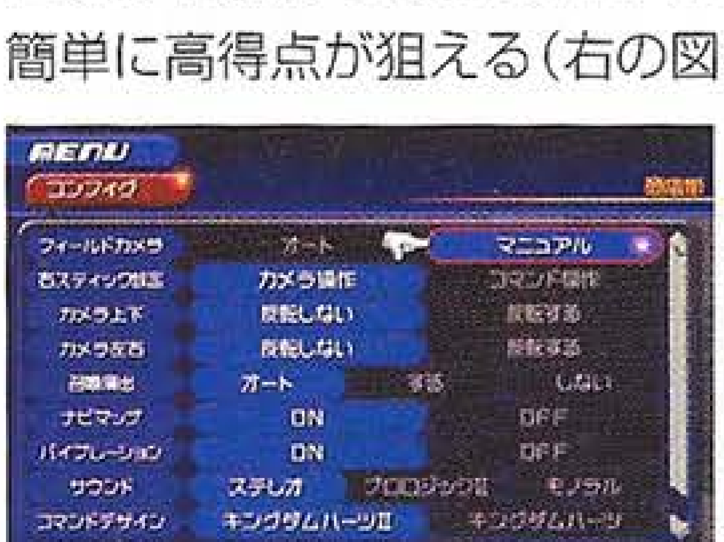
スケボーに乗ってトリックをくり出し、1回のコンボでどれだけスコアをかせげるかを競う。画面左上に表示されているスコアは、トリックを出すと増えていくが、コンボが途切れた時点でゼロにもどる。ただし、コンボが途切れてもゲームは終わらず、そのままつぎのコンボをはじめることが可能だ。制限時間などはないので、高得点を目指して何度でも挑戦しよう。ゲームをやめたいときは、スタートボタンを押してポーズメニューを開き、「やめる」を選択すればいい。なお、コンボが途切れる条件やトリックのスコアなどは、『SBストリートレイヴ』(→P.452)と同じだ。



←画面左上にある「MAX HIT」は、今回のプレイで獲得した最高スコア。プレイをやめるとゼロにもどる。

攻略法　階段の近くなら簡単にコンボをつづけられる

『SBストリートレイヴ』と同じように、エッジを『グラインド』で行き来しながら、トリックを出していけばいい。オススメの場所は、スタート地点のすぐそば。階段の両脇にあるエッジをまわりながらコンボをつづければ、簡単に高得点が狙える(右の図を参照)。

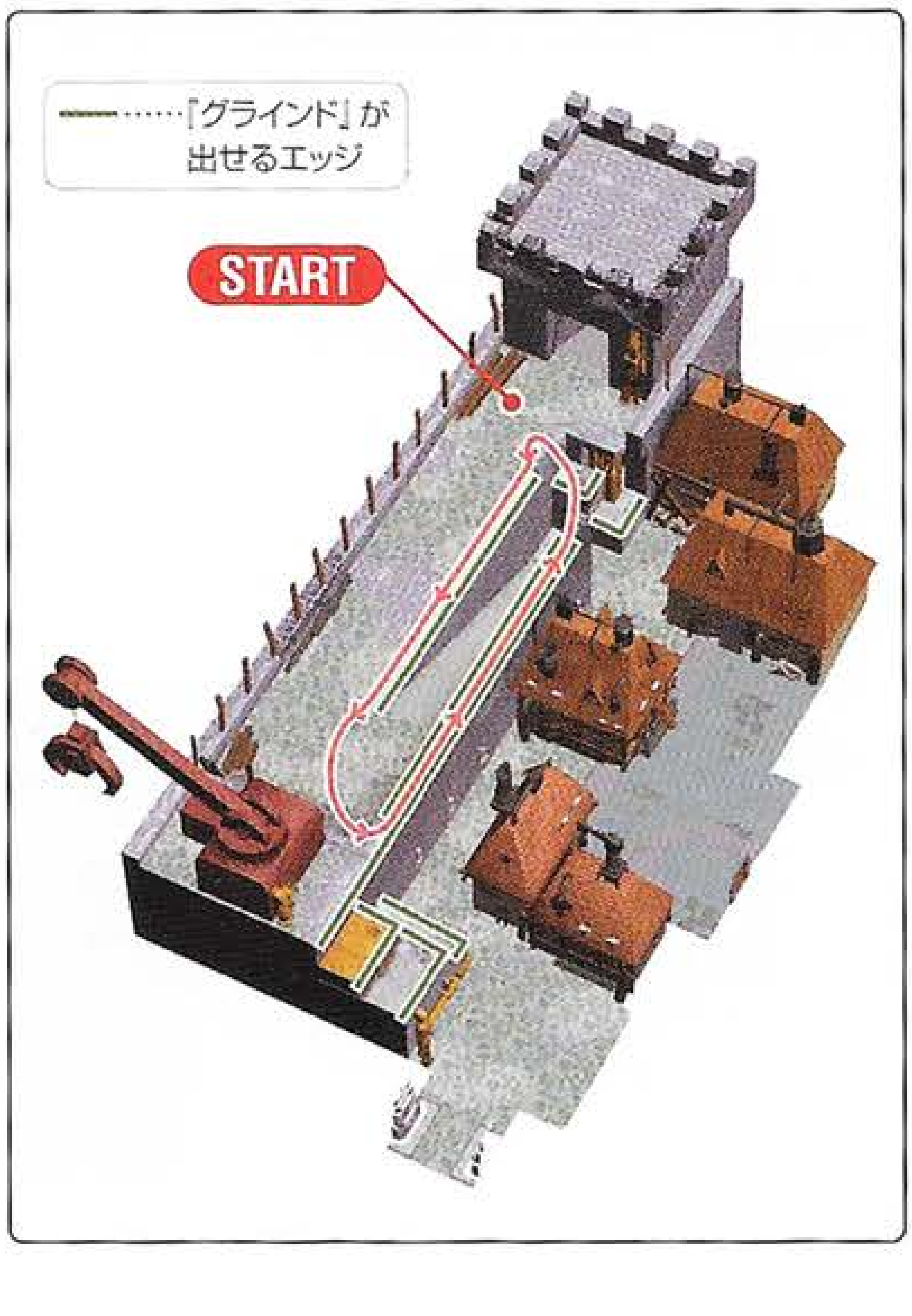


←視点が動いて操作しにくい場合は「コンフィグ」でフィールドカメラを「マニュアル」にするといい。



➡『SBストリートレイヴ』とくらべると、『グラインド』で乗れるエッジは少なめだ。

最高スコアを獲得するためのルート





ミニゲーム 10

フィルのトレーニング

プレイできる場所

オリンポスコロシアム



5-7b
コロシアム：入口広場(崩壊後)

※はじめてプレイするときは 5-9 コロシアム

プレイする方法

◆オリンポスコロシアムのエピソード1を進める(→P.229)
◆オリンポスコロシアムのエピソード1をクリアしたあと、5-7b コロシアム：入口広場(崩壊後)でフィルに話しかける

基本ルール トレーニング人形を吹き飛ばしてプライズを集めろ

リングに現れる人形を倒し、プライズを集めてスコアをかせごう。人形には小と大の2種類があり、どちらもコンボフィニッシュで吹き飛ばせば倒すことができる。また、人形(小)は、吹き飛ばした人形(大)をぶつけて倒すことも可能だ。人形を倒したときに出るプライズは左下の表のとおりで、この数はアビリティ『プライズアップ』を装備しても変わらない。倒した人形は左下のような法則で出現するので、1分30秒の制限時間のあいだにプライズを集め、高いスコアを目指そう。

人形を倒したときに出るプライズ

人形の種類	倒したときに出るプライズ
人形(小)	プライズ(小)×3 (※1)
人形(大)	プライズ(大)×3

※プライズ(小)を取ると1個につき1ポイント、プライズ(大)を取ると1個につき10ポイントずつスコアが増える
※1……人形(大)をぶつけて倒した場合はプライズ(大)×3



⬅2種類あるモードのうち、「プラクティス」は練習用で、制限時間がないうえスコアも記録されない。

人形が出現する法則

◆ある程度の数の人形(小)を倒すたびに、人形(大)が出現する
◆いずれかの人形を倒してから10秒が経過すると、その10秒間に倒したぶんの人形が出現する。ただし、倒した人形(小)の数が少ないと、人形(大)が出現しないこともある

はじめてプレイする場合

高得点を目指すのではなく、1分30秒以内に規定のスコアを獲得するとクリアになる。目標のスコアは「プラクティス」が20ポイント、「マニアック」が100ポイントで、失敗した場合はフィルに話しかければ再挑戦が可能だ。なお、モードは選べず、「プラクティス」→「マニアック」の順にクリアしていくことになる。

攻略法 人形(大)を吹き飛ばして人形(小)にぶつけよう

ゲームを開始したら、できるだけ急いで20体の人形(小)を倒そう。すると、以降は人形(大)が出現するようになるので、多くの人形(小)にぶつかるように、うまく吹き飛ばしていけばいい。装備するアビリティは、フィニッシュ技が出しやすくなる『コンボマイナス』や、『ドロー』などが有効だ。



⬅人形(大)を吹き飛ばしたあとは、『エクスプロージョン』やマグネ系の魔法を使って人形(小)を倒そう。

てがみはいたつ
にもつはこび
パフォーマンス
ポスターはり
ハチたいじ
ガラクタそうじ
ストラグルバトル
SBストリートレイヴ
SBフリースタイル
フィルのトレーニング
冥界闘技場&裏闘技大会
まほうのじゅうたん
SBサンドスライダー
プーのおおあらし
ハチミツスライダー
プーとジャンプ
どうくつ探検隊
プーとハチミツのつぼ
ミュージカル
プレゼント作り
SBファクトリーレイヴ
SBタイムアタック
ライトサイクル
ULTIMANIAへの手引き



ミニゲーム 11

冥界闘技場&裏闘技大会

プレイできる場所

オリンポスコロシアム



冥界闘技場

プレイする方法

それぞれの大会の開催条件(下の表を参照)を満たしたあと、以下のことを行なう

- 『冥界闘技場』…… 5-1 冥界入口でパニックに話しかける
- 『裏闘技大会』…… 5-6 ハデスの間でハデスに話しかける

基本ルール 試合を勝ち抜いて優勝を目指せ!

特殊なルールのバトルが行なわれる闘技大会に出場し、敵チームとの試合を勝ち抜いて優勝するのが目的。『冥界闘技場』と『裏闘技大会』には、それぞれ4つの大会があり、特定の条件を満たすことで1大会ずつ開催されていく(下の表を参照)。ひとつの大会は全10試合で、1回戦から10回戦まで勝ち抜けば優勝となる。ただし、『裏闘技大会:裏ハデスカップ』だけは、試合数が50と多いほか、出場するときに、11、21、31、41回戦のうち、挑んだことがある試合から開始できるのだ。ちなみに、それぞれの大会には「大会レベル」が設定されていて、これがそのまま大会のバトルレベル(→P.437)になる。



⬅優勝したことがある大会に再挑戦するときは、好きな試合からはじめることができる。

試合で勝つには、基本的に敵のチームを全滅させればいい。逆に、ソラのHPがゼロになると負けとなり、大会に出場する前にいたマップへもどされてしまう。なお、大会には下記のような特徴があるので、覚えておこう。

闘技大会のおもな特徴

- 出場するとHPやMPなどが満タンになる
- 試合中以外もキャンプメニューを開けない
- HPやドライヴゲージの量などは、つぎの試合へ持ち越される
- 敵を倒しても経験値が得られない
- 敵を倒すと、HPプライズやマニーなどのかわりに特殊なプライズが出現する(→P.458)

各大会の大会レベルと開催される条件

	大会名	大会レベル	開催される条件
冥界闘技場	ペイン&パニックカップ	20	ディズニーキャッスルのエピソード1をクリアする
	ケルベロスカップ	28	アグラバー、ハロウィンタウン、プライド・ランドのエピソード1をすべてクリアする
	タイタンカップ	41	オリンポスコロシアムのエピソード2をクリアする
	運命の女神カップ	53	以下の条件をすべて満たす【『冥界闘技場』のほかの3つの大会で優勝する、存在しなかった世界の 15-16 虚空の祭壇でゼムナス(1回目)を倒す】
裏闘技大会	裏ペイン&パニックカップ	60	『冥界闘技場』のすべての大会で優勝する
	裏ケルベロスカップ	70	ファイナルフォーム以外のフォームレベルを5以上にする(※1)
	裏タイタンカップ	80	サモンレベルを5以上にする(※1)
	裏ハデスカップ	99	以下の条件をすべて満たす【『裏闘技大会』のほかの3つの大会で優勝する、スペース・パラノイドのエピソード2をクリアする、フォームレベルすべてとサモンレベルを7にする】

※1……『裏闘技大会:裏ペイン&パニックカップ』が開催されたあとのみ

大会ごとの特別なルール

『冥界闘技場：運命の女神カップ』以外の大会には、特別なルールが設定されている。大会ごとに、連携や召喚魔法などが使いやすくなる反面、仲間がいなかったり、一部のコマンドが使えなかったりするのだ。なお、『裏闘技大会：裏ハデスカップ』では、10試合ごとにルールが変化する(→P.465～469)。



⬅試合を勝ち抜くためには、大会のルールに合わせてフォームチェンジや召喚魔法を活用することが大切。

各大会の特別なルール

ペイン＆パニックカップ／裏ペイン＆パニックカップ

- 召喚魔法とフォームチェンジが使えない
- 連携を使ったときに消費するMPが25になる



ケルベロスカップ／裏ケルベロスカップ

- ソラひとりで戦う
- フォームチェンジは行なえるが、連携(『トリニティリミット』をのぞく)と召喚魔法が使えない
- 3分または5分の制限時間があり、大会の途中で時間切れになるとその時点で負け。制限時間は、試合に勝つごとに15～16秒ずつ増える
- ドライヴゲージのたまる量が通常の10倍になる

タイタンカップ／裏タイタンカップ

- ソラひとりで戦う
- 召喚魔法は使えるが、連携(『トリニティリミット』をのぞく)とフォームチェンジが行なえない
- ポイントを500持っている状態で大会がはじまる。このポイントは、敵の攻撃を受けるたびにダメージと同じ量だけ減っていき、ゼロになった時点で負けとなる
- 各試合がはじまるときにドライヴゲージが満タンになる

ミッション

ミッションとは、一部の試合にだけ設定されている特殊なルールのこと。失敗すると負けになるものもあるので注意しよう。



⬅ミッションの内容は、試合開始時に画面の左上に表示される。

制限時間バトル

30秒または1分の制限時間があり、時間切れになる前に敵をすべて倒さないと負けとなる。

ポイントバトル

ポイントを50持っている状態で試合がはじまる。このポイントは、敵の攻撃を受けるたびにダメージと同じ量だけ減っていき、ゼロになった時点で負けとなる。

大群バトル

100体以上のラピットスラスターやアーマーナイトなどを相手に、ソラがひとりで戦う(『裏闘技大会：裏ペイン＆パニックカップ』の8回戦のみ3人で戦える)。『裏闘技大会：裏ハデスカップ』の35回戦以外は、敵を全滅させる必要がなく、試合がはじまってから30秒または1分のあいだ戦い抜けば勝ちとなる。

ミッションがある試合

ミッション	そのミッションがある試合
制限時間バトル	◆『冥界闘技場：運命の女神カップ』の2、6回戦
ポイントバトル	◆『冥界闘技場：運命の女神カップ』の3、7回戦
大群バトル	◆『冥界闘技場：ペイン＆パニックカップ』の8回戦 ◆『冥界闘技場：運命の女神カップ』の8回戦 ◆『裏闘技大会：裏ペイン＆パニックカップ』の8回戦 ◆『裏闘技大会：裏ハデスカップ』の35、45回戦



スコア

闘技大会の試合中は、画面左上にスコアが表示される。このスコアは、敵を倒したときに出現する特殊なプライズを1個取るごとに、1ずつ増えていく。出現するプライズの量は、本来その敵から出現するHPプライズやマニーなどの個数と同じで、アビリティ『プライズアップ』の効果で増やすことが可能。また、敵を倒しつづけていると、下記の2種類のボーナスによって、通常よりも多くのスコアを得られるのだ。なお、優勝を目指すだけならスコアをかせがなくてもいいが、クエスト(→P.502)をクリアしたい場合は高いスコアを狙う必要がある。



⬅プライズは出現した瞬間に取ったことになってスコアが増えるので、わざわざ取りに行かなくていい。

敵を倒すことで得られるボーナス

コンボボーナス

画面右上に表示されている「コンボ数」は、敵を倒すと1ずつ増えていき、10秒間敵を倒さずにいるか試合が終わると、ゼロにもどる。プライズが出現するときにコンボ数が2以上なら、通常のプライズに加えて、「コンボ数÷2(小数点以下切り捨て)」の数だけプライズ(大)が出現し、1個につきスコアが10増えるのだ。ただし、大群バトルの試合ではコンボ数がカウントされず、基本的にコンボボーナスが得られない(例外あり／→P.688)。

スコア2倍モード

大会で倒した敵の数が50の倍数に達すると、「スコア2倍モード」に突入する。スコア2倍モードは、つぎの試合で最後の敵を倒す直前までつづき、そのあいだは出現するプライズの数が通常の2倍になるのだ(プライズ(大)の数は変わらない)。なお、倒した敵の数は、ワールドマップに出るか、セーブファイルをロードするとゼロにもどる。また、ボス敵と、大群バトルの試合に出現する敵は、倒した数にカウントされない。

ギミック

特定の試合には、暗闇や落石といった「ギミック」がある。ギミックは全部で3種類で、いずれも試合の勝利条件に関わることはないが、気をつけて戦わないと思わぬダメージを受けたり、うまく敵を攻撃できなかったりするので注意しよう。



⬅燭台を壊したときも、コンボ数が2以上あれば、コンボボーナスによってプライズ(大)が出現する。

暗闇

ソラの周囲が暗闇に包まれ、離れた場所の様子がわからなくなる。敵に近づかないと姿が見えないため、かなり戦いにくいが、R1ボタンでのロックオンを利用すれば敵の居場所をさぐることは可能だ。

落石

上から岩が落ちてきて、ソラたちや敵がこれに当たるとダメージを受けてしまう(威力補正：×0.1)。なお、『リフレクトガード』などを使えば、岩を弾き返すことができる。

燭台

リングのなかに合計で6つ置かれる。ソラのコンボフィニッシュや敵の攻撃などが当たると壊れて、プライズが5個出現する。

ギミックがある試合

ギミック	そのギミックがある試合
暗闇	◆『冥界闘技場：ケルベロスカップ』の8～10回戦 ◆『冥界闘技場：運命の女神カップ』の9回戦 ◆『裏闘技大会：裏ケルベロスカップ』の8～10回戦 ◆『裏闘技大会：裏ハデスカップ』の6、30回戦
落石	◆『冥界闘技場：タイタンカップ』の5～10回戦 ◆『冥界闘技場：運命の女神カップ』の4回戦 ◆『裏闘技大会：裏タイタンカップ』の5～10回戦 ◆『裏闘技大会：裏ハデスカップ』の11～20回戦
燭台	◆『冥界闘技場：運命の女神カップ』の1～10回戦 ◆『裏闘技大会：裏ハデスカップ』の30、41～44、46、48～50回戦

優勝賞品

『冥界闘技場』の4大会と『裏闘技大会：裏ハデスカップ』では、優勝したときに賞品がもらえる。賞品の種類は右記のとおりで、満たされるしずくとオリハルコン以外の7つのアイテムは、ここでしか手に入らないのだ。なお、賞品がもらえるのは、はじめて優勝したときのみとなっている。



⬅賞品がもらえる大会で優勝すると 5-1 冥界入口にある台座にトロフィーが飾られる。

闘技大会の優勝賞品

大会	優勝賞品
『冥界闘技場：ペイン&パニックカップ』	◆ラッキーリング ◆満たされるしずく
『冥界闘技場：ケルベロスカップ』	◆源氏の盾 ◆スキルフルリング
『冥界闘技場：タイタンカップ』	◆ライジングドラゴン ◆プロテスベルト
『冥界闘技場：運命の女神カップ』	◆フェイタルクレスト ◆オリハルコン
『裏闘技大会：裏ハデスカップ』	◆ハデスカップトロフィー

攻略法 目的に合わせて戦いかたを変えよう

大会の優勝を目指すのか、高いスコアを狙うのかによって、攻略法は大きく変わってくる。ただし、どちらの場合でも、ソラたちのステータスが高いほど戦いがラクになるので、強力なアイテムを装備したり、レベルを上げたりしてから挑戦するといいだろう。

大会の優勝を目指すときの攻略法

耐性よりも防御力を重視する

大会のなかで出現する敵は、さまざまなタイプの攻撃を使ってくるため、特定の耐性だけが高くてもあまり意味がない。プチリボンやリボンなど、防御力と複数の耐性が上がる防具を持っていない場合は、できるだけ防御力が高い防具を装備すること。

攻撃は空中コンボで

地上で戦っていると、まわりを敵に囲まれたり、衝撃波や飛び道具などによる攻撃を受けたりしやすい。敵を攻撃するときは、基本的にジャンプをして空中コンボをくり出そう。攻撃を当てやすくするため、アビリティ『エアスパイラル』『エリアルフィニッシュ』を装備しておくのがオススメだ。

MPはこまめに回復させる

ピンチのときにMPが尽きると、魔法や連携などが使えないせいで、倒されてしまう危険がある。安全に勝ち進みたければ、ソラのMPはこまめに回復させること。制限時間がない大会でMPが少なくなったら、敵を1体だけ残してケアル系の魔法を使い、MPチャージが終わってからつぎの試合へ進むといい。



⬅もしものときに備えて、エーテルを何個か装備しておこう。

高いスコアを目指すときの攻略法

出現するプライズの数を増やす

スコアをかせぎたいときは、ウィッシーズランプやアビリティ『プライズアップ』を装備して、出現するプライズの数を増やそう。試合中は、『マグネガ』『トリニティリミット』などを使って敵を連続で倒し、コンボボーナスでプライズ(大)を出現させること。

召喚キャラクターとの連携を利用する

スティッチとの連携『オハナ!!』や、ピーター・パンとの連携『ネバーランド』を使うと、敵を倒さなくてもプライズが出現する。召喚魔法が使える大会では、これらの攻撃をくり返し使っていくだけで、簡単に高いスコアをかせぐことができるのだ。

大会レベル：20

ペイン&パニックカップ

連携の使いかたがカギ！

ドライヴゲージは使えないが、連携の消費MPが少ないので、『ユニゾンアスリート』を連発していれば苦戦することはないはずだ。

Rule of rally

この大会での特別なルール

- 『ドライヴ』と『しょうかん』が使えない
- 『れんけい』で消費するMPが25になる

1回戦

- シャドウ×5
- フックバット×5



2回戦

- ラージボディ×1
- ミニッツボム×6



ワンポイント攻略 onepoint 正面からラージボディをコンボで攻撃しても、ほとんどの技は弾き返されてしまう。余計なダメージを受ける前に、連携を使って倒したほうがいいだろう。

3回戦

- ソルジャー×2
- マッドドッグ×5



4回戦

- シャドウ×4
- ホットロッド×2



ワンポイント攻略 onepoint ホットロッドはHPが残り少なくなると、強力な突進攻撃を使ってくる。マグネ系の魔法で敵の行動を封じながら戦うか、連携で大ダメージを与えて一気に倒そう。



⬅連携を使えば、敵の攻撃を受けずに一方的にダメージを与えることができる。

5回戦

- ラビットスラスター×5
- フックバット×4
- ボルトタワー×2

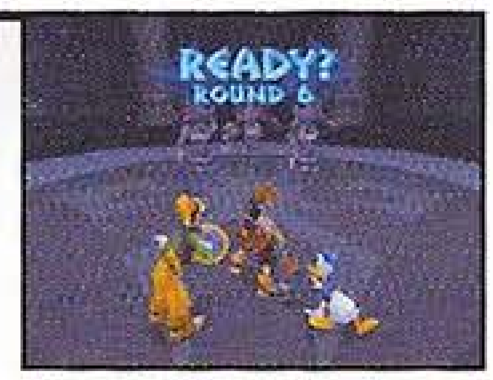
※数回にわけて出現



6回戦

- アックススタチュー×3
- ミニッツボム×5
- ランスソルジャー×4

※数回にわけて出現



7回戦

- ソルジャー×2
- エアロプレーン×6
- マッドドッグ×1
- アサルトライダー×2

※数回にわけて出現



8回戦 大群バトル

- ラビットスラスター×128

※数回にわけて出現



ワンポイント攻略 onepoint たとえ敵を全滅させられなくても、バトル開始から1分たつと、つぎの試合に進める。バトル開始時にケアル系の魔法を使ってHPを回復したあとは、MPを温存したまま戦い、つぎの試合に備えておくこと。

9回戦

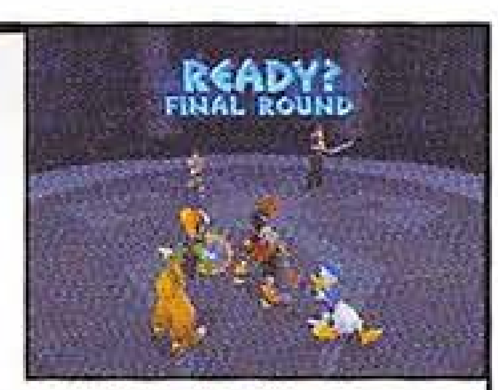
- ソードスタチュー×2
- クリーププラント×4



10回戦

- レオン HP 357
- ユフィ HP 255

※この試合ではプライズが出現しない



ワンポイント攻略 onepoint 物理タイプの攻撃に弱くHPが少ないユフィを集中して狙おう。MPが十分にあるなら、連携をくり返すだけでもOKだ。



⬅連携を使って戦う場合は、与えるダメージが大きい『ユニゾンアスリート』がオススメ。

冥界闘技場

大会レベル：28

ケルベロスカップ

フォームチェンジを駆使して戦え

制限時間がある大会なので、敵をすばやく倒していくこと。強力な攻撃が使えるフォームにチェンジして戦うといい。

Rule of rally
この大会での特別なルール

- ソラひとりで挑戦。仲間がいなくても『ドライヴ』が使える
- ドライヴゲージのたまる量が通常の10倍になる
- 3分の制限時間があり、時間切れになると負け

1回戦

- エアパイレーツ×2
- トリックゴースト×2



2回戦

- ハンマーボディ×3
- モールドリル×3



3回戦

- ワイトナイト×3
- トルネードステップ×3



ワンポイント攻略 onepoint ブレイヴフォームにチェンジして空中コンボで戦うか、それ以外のフォームでマグネ系の魔法を使ってから魔法だけのコンボで攻撃していこう。ドライヴゲージは簡単にためられるので、フォームチェンジ中にHPやMPが減ってきたときは、『リターン』でもとにもどってからふたたびフォームチェンジすることで、HPやMPを全回復させてもいい。



←アンチフォームに変身した場合は、敵の真上から空中コンボで攻撃すれば、反撃を受けにくい。

4回戦

- シルバーロック×4
- リビングボーン×1



5回戦

- フレアグローブ×5
- アイスキューブ×5
- シャーマン×1



6回戦

- フォーチュンテラー×2
- エアリアルノッカー×2



7回戦

- エイミングキャノン×3
- グレイブヤード×1



8回戦

ギミック 暗闇

- ルナバンディット×5



9回戦

ギミック 暗闇

- エメラルドブルース×4
- ファットバンディット×1



10回戦

ギミック 暗闇

- ケルベロス HP 960

※この試合ではプライズが出現しない



ワンポイント攻略 onepoint フォームチェンジしたあと、空中コンボやサンダー系の魔法などで攻撃していく。残りMPが少なくなったら『リターン』でもとにもどり、『トリニティリミット』を使って大ダメージを与えよう。そのあとは、またフォームチェンジして攻撃をくり返せばいい。なお、ドライヴゲージがなくなったときは、敵に空中コンボを数回当てればすぐにためられる。



←ケルベロスは激しく動きまわるうえ、暗闇のせいで居場所がわかりにくい。つねにロックオンして戦うこと。

冥界闘技場

大会レベル：41

タイタンカップ

敵に攻撃の機会を与えるな

いかにダメージを受けずに戦うかがカギとなる。マグネ系の魔法や召喚魔法を利用して、攻撃される前に敵を仕留めていこう。

Rule of rally

この大会での特別なルール

- ソラひとりで挑戦。仲間がいなくても『しょうかん』が使える
- 各試合ごとにドライヴゲージが満タンになる
- 開始時に500あるポイントがゼロになると負け

1回戦

- マグナローダー×2
- ダスク×3



2回戦

- モーニングスター×1
- アサシン×4



ワンポイント攻略 onepoint　アサシンに近距離で『自爆』を使われると、回避するのはかなり難しい。やや間合いを空けて戦い、敵が『自爆』を使ってきたら、うしろへ走って逃げよう。

3回戦

- イレイザー×4
- バーサーカー×2



4回戦

- トリックゴースト×3
- スナイパー×2



5回戦

ギミック 落石

- ネオシャドウ×3
- ダンサー×3



ワンポイント攻略 onepoint　ダンサーはこちらの攻撃が当たっても、ひるまずにそのまま反撃してくることがある。安全に戦いたければ、マグネ系の魔法や召喚魔法などを使うといいだろう。



⬅光っているダンサーは、攻撃を受けてもひるまない。近づいて『たたかう』を仕掛けるのは危険だ。

6回戦

ギミック 落石

- エアパイレーツ×2
- ブックマスター×1
- ドラグーン×2



7回戦

ギミック 落石

- クリムゾンジャズ×2
- サムライ×2



ワンポイント攻略 onepoint　サムライが正座したときは、『デュエルバウト』を実行せずに攻撃を当てたほうが、効率よくダメージを与えられる。

8回戦

ギミック 落石

- ミニッツボム×3
- アサシン×2
- スナイパー×2



9回戦

ギミック 落石

- ターミネーター×1
- ダンサー×2
- バーサーカー×2



10回戦

ギミック 落石

- ヘラクレス HP 1290

※この試合ではプライズが出現しない



ワンポイント攻略 onepoint　ヘラクレスが使ってくる攻撃は、どれも動作が遅い。遠くから敵の攻撃を誘い、走って避けるか『リフレクトガード』などで弾き返して、そのスキにコンボを当てよう。ヘラクレスのHPをある程度減らすと、右手に力をためてくり出す『チャージパンチ』や、小さくジャンプして衝撃波を放つ『起爆アタック』を使ってくるようになる。これらの技は、『リフレクトガード』では弾き返せないものの、敵のかけ声などに合わせてタイミングよくジャンプすれば、簡単にかわすことが可能だ。

大会レベル：53

運命の女神カップ

さまざまなミッションをこなしていく

大半の試合にミッションが設定されている。手ごわい敵が多いので、エーテルなどのアイテムを装備してから挑むといい。

Rule of rally

この大会での特別なルール

（なし）

1回戦

ギミック 燭台

- エメラルドブルース×2
- モーニングスター×5
- スナイパー×2

※数回にわけて出現



2回戦 制限時間バトル

ギミック 燭台

- ハンマーボディ×3
- リビングボーン×1



ワンポイント攻略 onepoint 1分間の制限時間があり、時間内にすべての敵を倒さないと負けとなってしまう。フォームチェンジしてから『マグネガ』を使い、集まった敵を空中コンボや『サンダガ』で攻撃して、すばやく全滅させること。

3回戦 ポイントバトル

ギミック 燭台

- グレイブヤード×1
- クリーププラント×3



ワンポイント攻略 onepoint この試合はポイントバトルで、画面左上の50ポイントがゼロまで減ると負けになる。グレイブヤードとクリーププラントは、どちらも遠くまで届く攻撃を使ってくるので、ふつうに戦っていると思わぬダメージを受けてしまうことが多い。安全に戦いたいなら、試合がはじまった直後に連携（ドライヴゲージが3以上あるなら召喚魔法でもいい）を使って、攻撃される前に倒してしまおう。

4回戦

ギミック 落石、燭台

- クリムゾンジャズ×2
- ナイトウォーカー×2

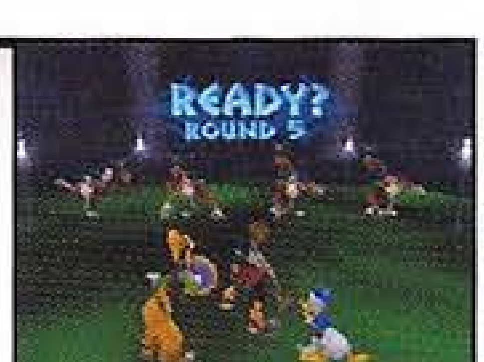


5回戦

ギミック 燭台

- ターミネーター×3
- シャーマン×4
- アサシン×2

※数回にわけて出現



6回戦 制限時間バトル

ギミック 燭台

- ラージボディ×1
- ファットバンディット×1



ワンポイント攻略 onepoint 2回戦と同じ要領で戦えば、30秒の制限時間内にすべての敵を倒せる。

7回戦 ポイントバトル

ギミック 燭台

- ランスソルジャー×2
- アサルトライダー×2



ワンポイント攻略 onepoint 3回戦と同じく、敵の攻撃を受けないように連携や召喚魔法を使おう。

8回戦 大群バトル

ギミック 燭台

- ラピットスラスター×∞

※数回にわけて出現



ワンポイント攻略 onepoint 倒した敵の数に関係なく、30秒間戦うだけでつぎの試合へ進める。

9回戦

ギミック 暗闇、燭台

- ホットロッド×2
- ボルトタワー×2



10回戦

ギミック 燭台

- ハデス HP 1575
- ハンマーボディ×8

※数回にわけて出現
※この試合ではプライズが出現しない



ワンポイント攻略 onepoint ハンマーボディが残っていても、ハデスを倒せば勝ちとなる。こちらが近づかなければ、ハデスは『ファイガボール』しか使ってこないので、『リフレクトガード』で弾き返しながら、連携で攻撃していこう。ハンマーボディは、連携や『マグネガ』を利用して早めに倒しておいたほうが安全だ。

裏闘技大会

大会レベル：60

裏ペイン&パニックカップ

敵のステータスが強化されている

出現する敵は『冥界闘技場：ペイン&パニックカップ』と同じだが、格段に強くなっている。連携をメインにして戦うといい。

Rule of rally

この大会での特別なルール

- 『ドライヴ』と『しょうかん』が使えない
- 『れんけい』で消費するMPが25になる

各試合で出現する敵（『冥界闘技場：ペイン&パニックカップ』と同じ。攻略法はP.460を参照）

試合	出現する敵
1回戦	シャドウ×5、フックバット×5
2回戦	ラージボディ×1、ミニッツボム×6
3回戦	ソルジャー×2、マッドドッグ×5
4回戦	シャドウ×4、ホットロッド×2
5回戦	ラビットスラスター×5、フックバット×4、ボルトタワー×2
6回戦	アックススタチュー×3、ミニッツボム×5、ランスソルジャー×4
7回戦	ソルジャー×2、エアロプレーン×6、マッドドッグ×1、アサルトライダー×2
8回戦	ラビットスラスター×128
9回戦	ソードスタチュー×2、クリーププラント×4
10回戦	レオン HP 819 、ユフィ HP 585

※8回戦は3人で戦う

裏闘技大会

大会レベル：70

裏ケルベロスカップ

ファイナルフォームで挑め！

ファイナルフォームにチェンジし、『マグネガ』で敵を1ヵ所に集めてから攻撃していけば、余裕を持って制限時間内に勝ち抜ける。

Rule of rally

この大会での特別なルール

- ソラひとりで挑戦。仲間がいなくても『ドライヴ』が使える
- ドライヴゲージのたまる量が通常の10倍になる
- 5分の制限時間があり、時間切れになると負け

各試合で出現する敵（『冥界闘技場：ケルベロスカップ』と同じ。攻略法はP.461を参照）

試合	出現する敵
1回戦	エアパイレーツ×2、トリックゴースト×2
2回戦	ハンマーボディ×3、モールドリル×3
3回戦	ワイトナイト×3、トルネードステップ×3
4回戦	シルバーロック×4、リビングボーン×1
5回戦	フレアグローブ×5、アイスキューブ×5、シャーマン×1
6回戦	フォーチュンテラー×2、エアリアルノッカー×2
7回戦	エイミングキャノン×3、グレイブヤード×1
8回戦	ルナバンディット×5
9回戦	エメラルドブルース×4、ファットバンディット×1
10回戦	ケルベロス HP 1995

裏闘技大会

大会レベル：80

裏タイタンカップ

ジーニーを召喚して戦おう

ドライヴゲージの残量を気にせずに、召喚魔法が使える。ラクに勝ちたければ、ジーニーを召喚して『ラグナロク』を連発しよう。

Rule of rally

この大会での特別なルール

- ソラひとりで挑戦。仲間がいなくても『しょうかん』が使える
- 各試合ごとにドライヴゲージが満タンになる
- 開始時に500あるポイントがゼロになると負け

各試合で出現する敵（『冥界闘技場：タイタンカップ』と同じ。攻略法はP.462を参照）

試合	出現する敵
1回戦	マグナローダー×2、ダスク×3
2回戦	モーニングスター×1、アサシン×4
3回戦	イレイザー×4、バーサーカー×2
4回戦	トリックゴースト×3、スナイパー×2
5回戦	ネオシャドウ×3、ダンサー×3
6回戦	エアパイレーツ×2、ブックマスター×1、ドラグーン×2
7回戦	クリムゾンジャズ×2、サムライ×2
8回戦	ミニッツボム×3、アサシン×2、スナイパー×2
9回戦	ターミネーター×1、ダンサー×2、バーサーカー×2
10回戦	ヘラクレス HP 2250

大会レベル：99

裏ハデスカップ

49回戦が最大の難関

出現する敵が非常に強く、ソラたちのレベルが99でも勝ち抜くのは困難。強力な防具を装備して、防御力や耐性を高めてから挑もう。

Rule of rally
この大会での特別なルール

- 10試合ごとにルールが変化する

裏ハデスカップ：1～10回戦

Rule of rally
1～10回戦での特別なルール

（なし）

1回戦



- シャドウ×3
- ソルジャー×3

2回戦



- フックバット×2
- モールドリル×4

3回戦



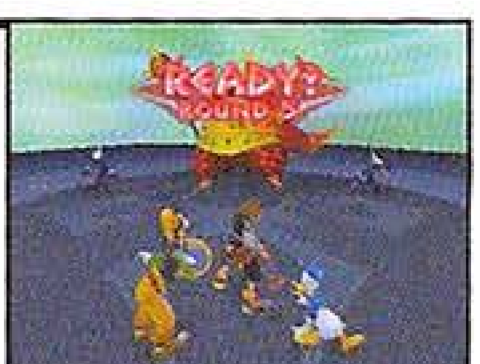
- ラビットスラスター×4
- サーヴィランス×2

4回戦



- マッドドッグ×5
- クリーププラント×2

5回戦

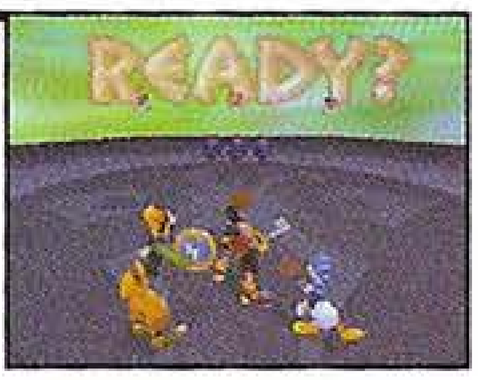


- ボルケーノロード HP 2172
- ソルジャー×2

※この試合ではプライズが出現しない

ワンポイント攻略 onepoint この試合は、ボルケーノロードを倒した時点で勝ちとなる。ソルジャーの相手はドナルドたちにまかせて、空中コンボや『ブリザガ』などでボルケーノロードを集中的に攻撃しよう。アビリティ『チャージバーサク』を装備している場合は、MPを全部消費したのち、空中コンボをくり返し当てていくといい。なお、『チャージバーサク』を利用する戦法は、以降の試合に出現するボス敵に対しても有効だ。

6回戦



ギミック 暗闇

- シルバーロック×3
- エイミングキャノン×3

7回戦



- シャドウ×4
- アイスキューブ×3
- ミニッツボム×8

※数回にわけて出現

8回戦



- ソルジャー×3
- シルバーロック×2
- アーマーナイト×5
- ラージボディ×1

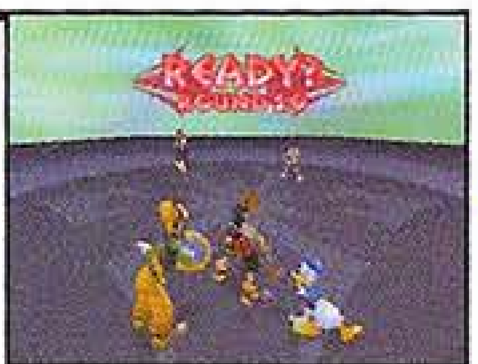
※数回にわけて出現

9回戦



- クリーパー×4
- サムライ×1

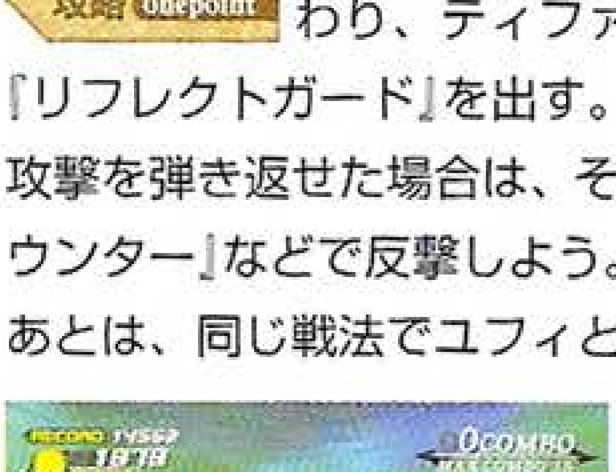
10回戦



- ユフィ HP 905
- ティファ HP 1086

※この試合ではプライズが出現しない

ワンポイント攻略 onepoint ユフィの攻撃をかわしつつ走りまわり、ティファが近づいてきたら『リフレクトガード』を出す。うまくティファの攻撃を弾き返せた場合は、その直後に『ガードカウンター』などで反撃しよう。ティファを倒したあとは、同じ戦法でユフィと戦えばいい。



←ティファが青い光に包まれたら、その直後に『ファイナルヘヴン』の闘気による攻撃がくる。急いで遠くへ逃げること。

裏ハデスカップ：11～20回戦

Rule of rally

11～20回戦での特別なルール

- ソラひとりで挑戦。仲間がいなくても『しょうかん』が使える
- 各試合ごとにドライヴゲージが満タンになる
- 開始時に500あるポイントがゼロになると負け

ワンポイント攻略 onepoint 11～14、16～19回戦では、『裏闘技大会：裏タイタンカップ』と同様に、ジーニーを召喚してから『ラグナロク』をくり返すだけで簡単に勝利できる。試合が終わればドライヴゲージは満タンになるので、ゲージの残量を気にせずに何度も召喚しよう。

11回戦

ギミック 落石
- ラビットスラスター×5
- エアロプレーン×3



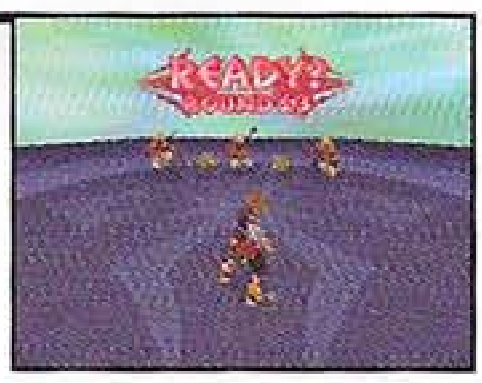
12回戦

ギミック 落石
- エアパイレーツ×2
- ミニッツボム×4
- マグナローダー×1



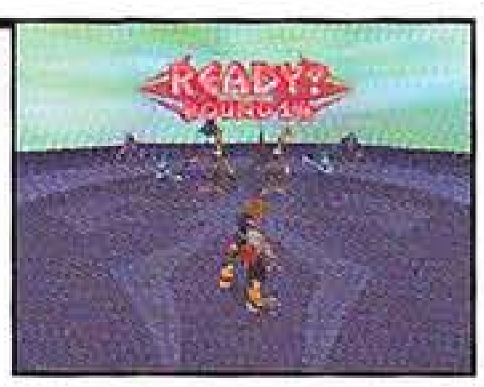
13回戦

ギミック 落石
- モールドリル×2
- ルナバンディット×3



14回戦

ギミック 落石
- ランスソルジャー×2
- トルネードステップ×2
- アーマーナイト×2



15回戦

ギミック 落石
- ブリザードロード HP 2172

※この試合ではプライズが出現しない



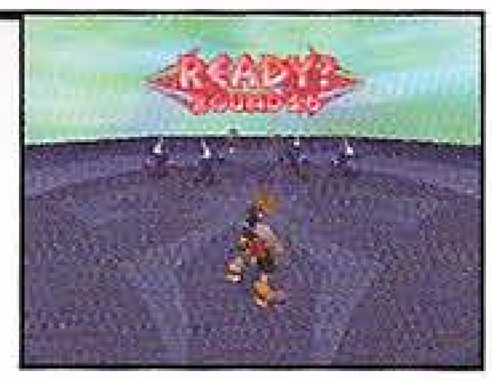
ワンポイント攻略 onepoint 敵が使う攻撃は動作が遅く、『リフレクトガード』やリアクションコマンドなどで、簡単に防ぐことができる。



⬅ラクに倒したければ、5回戦と同様に『チャージバーサク』を利用して、空中コンボをくり返し当てていくといい。

16回戦

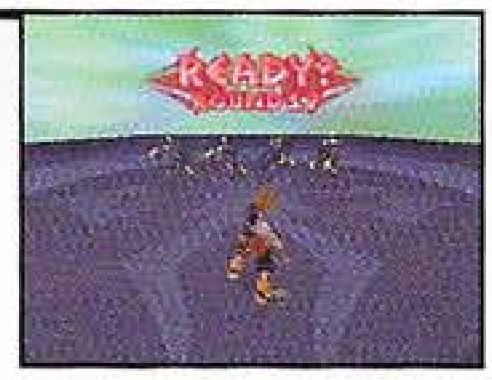
ギミック 落石
- ソルジャー×4
- ワイトナイト×2



17回戦

ギミック 落石
- イレイザー×4
- エアリアルノッカー×4
- ネオシャドウ×4

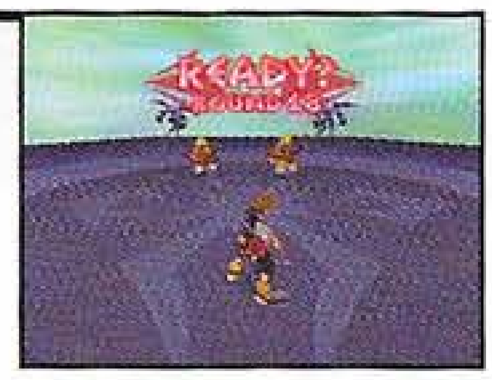
※数回にわけて出現



18回戦

ギミック 落石
- エアパイレーツ×2
- ルナバンディット×2
- クリーププラント×3
- ワイトナイト×3

※数回にわけて出現



19回戦

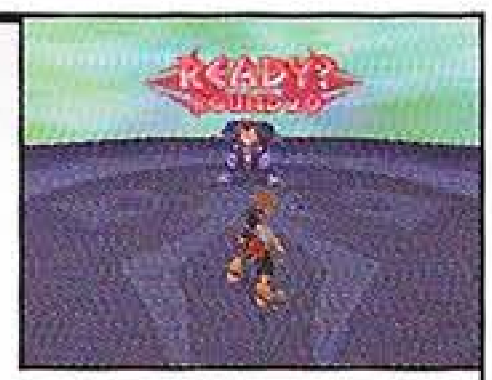
ギミック 落石
- ダスク×2
- ドラグーン×1
- アサシン×2



20回戦

ギミック 落石
- ピート HP 2896

※この試合ではプライズが出現しない



ワンポイント攻略 onepoint こちらと距離が離れていると、ピートは爆弾を転がしてくる。そのスキにジャンプしてすばやく近づき、空中コンボで攻撃しよう。フィニッシュ技によって敵が吹き飛んだら、追いかけてさらに空中コンボを当てていくこと。ピートがバリアを張ったときは近づいてしばらく待ち、バリアが解けた直後に空中コンボを仕掛けるといい。



⬅ひっくり返っているピートを地上で攻撃すると、反撃を受けることが多い。ジャンプして空中コンボを当てよう。

➡『リフレクトガード』で爆弾を弾き返せば敵にダメージを与えることが可能。安全に戦いたいなら、利用するのも手だ。



裏ハデスカップ：21～30回戦

Rule of rally

21～30回戦での特別なルール

- 『ドライヴ』と『しょうかん』が使えない
- 『れんけい』で消費するMPが25になる

21回戦

- ソードスタチュー×3
- アーマーナイト×4



22回戦

- トリックゴースト×2
- フォーチュンテラー×2
- エアロプレーン×1



23回戦

- ソルジャー×2
- シャーマン×2
- クリーププラント×2



24回戦

- バルクベンダー×3

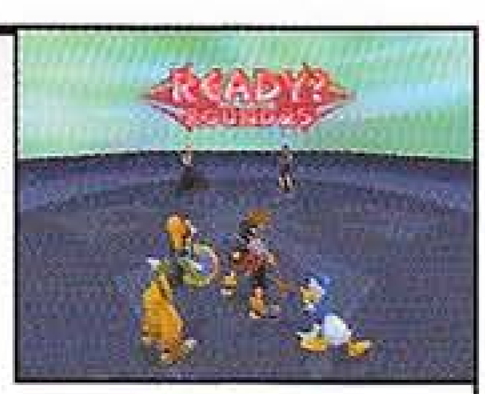


ワンポイント攻略 onepoint バルクベンダーは攻撃してこないうえ、リアクションコマンドを使わなければ、約38秒たった時点でいなくなる。『MPヘイスト』を装備しているなら、このあいだにMPチャージがほぼ完了するので、試合開始直後に『ケアルガ』でHPを満タンにし、敵がいなくなるまで待つことでMPを回復してもいい。

25回戦

- ティファ HP 1086
- クラウド HP 1448

※この試合ではプライズが出現しない



ワンポイント攻略 onepoint 10回戦と同じように、『リフレクトガード』からの反撃でティファを先に倒すとラクになる。クラウドが使う攻撃は、どれも出るのが早く攻撃範囲も広いため、『リフレクトガード』での弾き返しが狙いにくい。かなり間合いを広げて、立ち止まらずに走りまわり、クラウドが攻撃を空振りした直後を攻めるか、連携をくり返してダメージを与えよう。

26回戦

- ハンマーボディ×2
- ボルトタワー×2
- ネオシャドウ×1



27回戦

- マッドドッグ×4
- アタックスタチュー×2
- ナイトウォーカー×4

※数回にわけて出現



28回戦

- エメラルドブルース×4
- ブックマスター×2
- シャーマン×4
- シルバーロック×4

※数回にわけて出現



29回戦

- スナイパー×2
- ギャンブラー×2

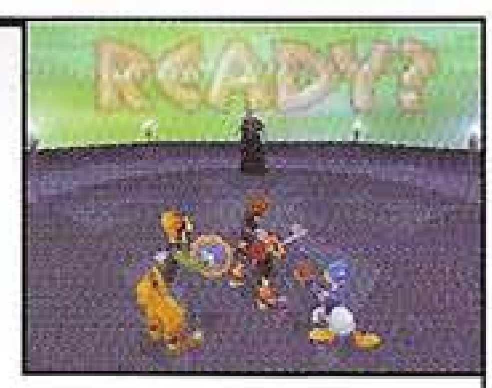


30回戦

ギミック 暗闇、燭台

- ハデス HP 2715

※この試合ではプライズが出現しない



ワンポイント攻略 onepoint こちらが遠くにいると、ハデスは『ファイガボール』での攻撃か、ワープによる移動しか行なわない。暗闇のなかで敵を見失わないように、つねにロックオンして居場所を確認しながら、連携でダメージを与えていこう。ハデスが『ファイガボール』を使ったら、『リフレクトガード』などで弾き返すか、その場でジャンプしてかわすこと。



⬅まわりにある燭台は移動するときにジャマなので、『ファイガ』や連携などで壊しておきたい。



➡ハデスが近くにワープしてきたときは、『炎のツメ』で攻撃してくることが多い。すぐに逃げること。

裏ハデスカップ：31～40回戦

Rule of rally

31～40回戦での特別なルール

- ソラひとりで挑戦。仲間がいなくても『ドライヴ』が使える
- ドライヴゲージのたまる量が通常の10倍になる
- 10分の制限時間があり、時間切れになると負け

31回戦

- クリーパー×2
- サムライ×2
- バーサーカー×1



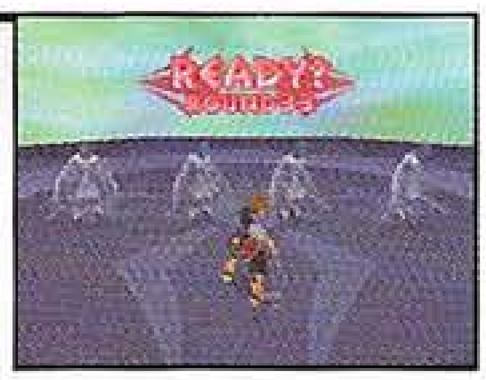
32回戦

- 水の分身×4
- ダンサー×3



33回戦

- サムライ×4



34回戦

- ソーサラー×2



35回戦 大群バトル

- ラビットスラスター×177

※数回にわけて出現



ワンポイント攻略 onepoint 出現する敵の数が非常に多く、ふつうに攻撃していたのでは、全滅させるまでに時間がかかってしまう。ファイナルフォームにチェンジして『マグネガ』で敵を集めてから、空中コンボや『サンダガ』を使ってまとめて倒していこう。ドライヴゲージが足りなくてフォームチェンジができないときは、『マグネガ』『サンダガ』などで敵を攻撃すれば、あっという間にゲージをためることが可能だ。



←敵の数が少なくなったら『リターン』でもとの姿にもどり、つぎの試合に備えてドライヴゲージをためておくといい。

36回戦

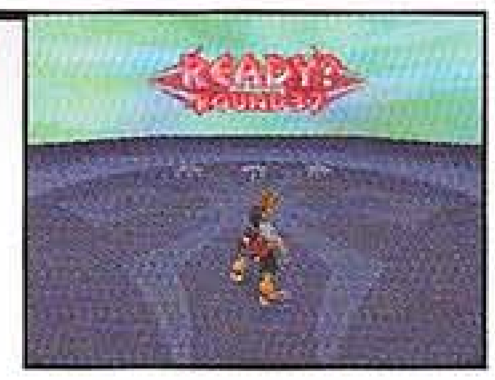
- バーサーカー×3



37回戦

- アサシン×3
- スナイパー×2
- ドラグーン×4

※数回にわけて出現



38回戦

- ダスク×6
- ダンサー×4
- サムライ×4
- ギャンブラー×4
- ソーサラー×1

※数回にわけて出現



39回戦

- ドラグーン×4



40回戦

- レオン HP 1267
- クラウド HP 1448

※この試合ではプライズが出現しない



ワンポイント攻略 onepoint まずはファイナルフォームにチェンジしてレオンをロックオンし、敵の周囲をまわりながら『ブリザガ』のコンボで攻撃する。レオンはブリザドタイプの攻撃に弱いので、コンボフィニッシュまで当てれば大きなダメージを与えられるのだ。レオンを倒したあとは、ファイナルフォームのまま、地上で『たたかう』を連発してクラウドを攻撃しよう。



←『ブリザガ』を連発すると、反動で敵から離れてしまう。使うときは、ある程度近づいておこう。



➡クラウドを攻撃するときは、マスターフォームにチェンジして『ファイガ』を連発するのも有効だ。

裏ハデスカップ：41〜50回戦

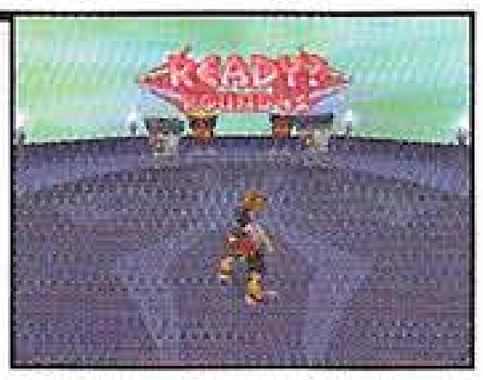
Rule of rally

41〜50回戦での特別なルール

- ソラひとりで挑戦（50回戦のみヘラクレスと一緒に戦う）

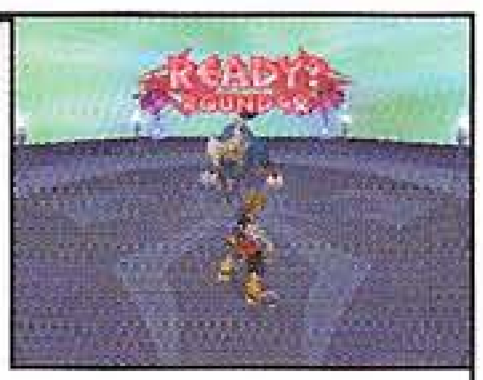
ワンポイント攻略 onepoint 50回戦までの10試合は、いずれも強敵が待ち受けている。『マグネガ』で敵の行動を封じつつ、空中コンボや『サンダガ』を使って、1体ずつ確実に倒していこう。試合中にMPがなくなったら、『グライド』で逃げまわりながらMPチャージが終わるまで待つこと。

41回戦



ギミック 燭台
- グレイブヤード×2
- トイソルジャー×2

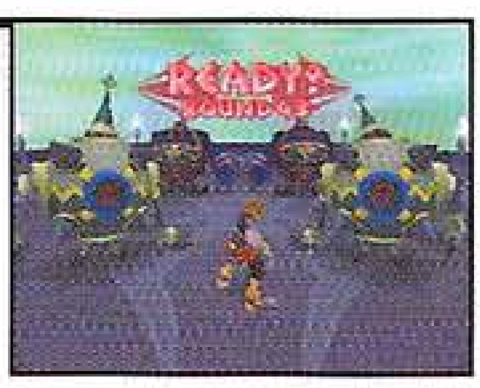
42回戦



ギミック 燭台
- フォーチュンテラー×2
- リビングボーン×1

ワンポイント攻略 onepoint まずは、HPの低いフォーチュンテラーを集中的に攻撃して倒そう。リビングボーンはヘタに近づくと危険なので、逃げまわりながら『サンダガ』で攻撃するといい。

43回戦



ギミック 燭台
- ラージボディ×2
- モーニングスター×2

44回戦



ギミック 燭台
- リビングボーン×3

45回戦 大群バトル



- アーマーナイト×∞
- サーヴィランス×∞

※数回にわけて合計1000体出現

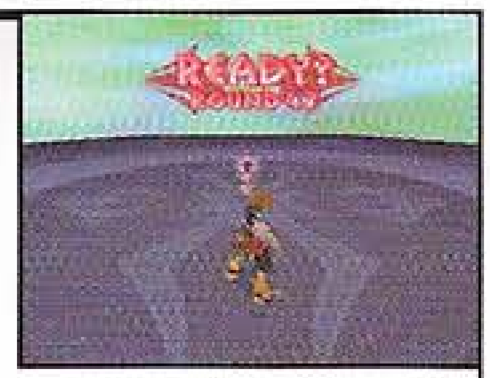
ワンポイント攻略 onepoint 敵は大量に出現するが、1分間戦い抜けば勝利となる。リアクションコマンドを使うだけで、敵をつぎつぎと倒せるので、最初に『ケアルガ』でHPを回復させたら、つぎの試合に備えてMPを温存しておこう。

46回戦



ギミック 燭台
- ホットロッド×2
- ターミネーター×1

47回戦

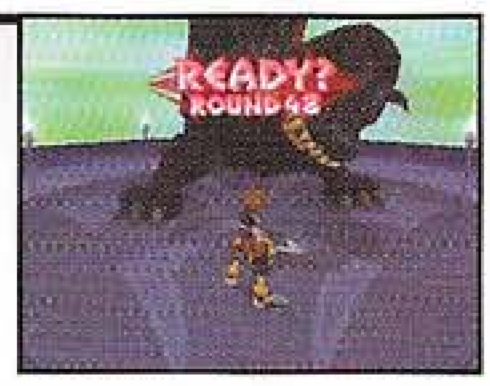


- バルクベンダー×1
- ランスソルジャー×2
- リビングボーン×1
- エメラルドブルース×2
- アサルトライダー×2
- モーニングスター×3
- ラウドネス×5

※数回にわけて出現

ワンポイント攻略 onepoint モーニングスターと一緒に出現するラウドネスは、HPを回復させる技を使うため、ゆっくり戦っているとなかなか試合が終わらない。『マグネガ』で敵の動きを止めて一気に倒すか、リアクションコマンドを使ってモーニングスターを1体ずつ片づけよう。

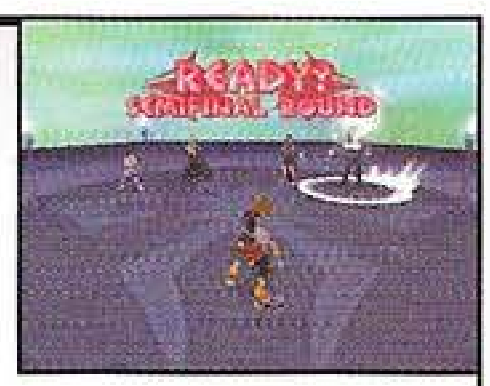
48回戦



ギミック 燭台
- ケルベロス HP 2715

※この試合ではプライズが出現しない

49回戦

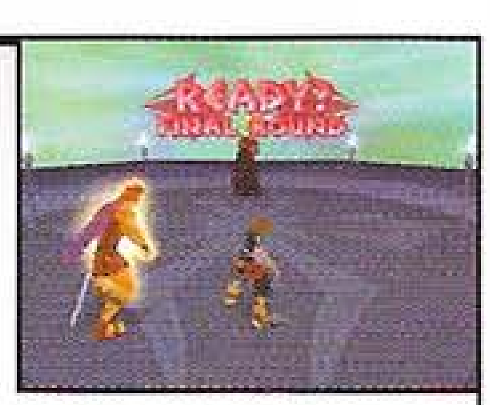


ギミック 燭台
- レオン HP 634
- ユフィ HP 453
- ティファ HP 543
- クラウド HP 724

※この試合ではプライズが出現しない

ワンポイント攻略 onepoint まずはレオンをロックオンし、『グライド』で移動しつつ『ブリザガ』か『サンダガ』で倒す。そのあとは、『サンダガ』や10回戦での戦法（→P.465）を使ってティファを倒そう。残るふたりには、遠くから『トリニティリミット』を使えば、安全にダメージを与えていける。『グライド』で逃げながらMPを回復させ、何度も攻撃すること。ユフィには攻撃を当てにくいので、先にクラウドを狙うといい。

50回戦



ギミック 燭台
- ハデス HP 2715

※この試合ではプライズが出現しない

ワンポイント攻略 onepoint 以前に戦ったときと同じ戦法が通用する（→P.408）。



ミニゲーム 12

まほうのじゅうたん

プレイできる場所

アグラバー



9-11
埋もれた廃墟

プレイする方法

◆アグラバーのエピソード2を進める(→P.313)
◆アグラバーのエピソード2をクリアしたあと、9-12 廃墟の一室の奥にある石碑に触れて、スイッチを押す

基本ルール じゅうたんで進みながらハートレスを倒せ

魔法のじゅうたんに乗りながら、出現するハートレスを倒すのが目的。画面左上にはスコアが表示されており、敵を1体倒すごとに1ずつ増えていく。じゅうたんは決まったコースを通って、自動的に 9-5 城壁の外へと進むので、そのあいだになるべく多くの敵を倒してスコアをかせごう。なお、このミニゲームでは操作方法に下記のような特徴があるほか、スタートボタンを押しても「リトライ」「やめる」などを行なうことができない。

プレイを開始したあとは、じゅうたんが特定の場所まで進むたびにハートレスが出現する。現れた敵は、しばらくすると逃げていくので、その前に攻撃して倒すこと。なお、基本的に、どの場所でどんなハートレスが出現するかは決まっているが、倒しかたによっては数が少なくなったり、ちがう種類の敵が現れたりすることもある。

じゅうたんに乗っているときの操作方法の特徴

◆左スティックで画面内を上下左右に移動する
◆ジャンプができない
◆『たたかう』以外のコマンドが使えない
◆カメラを動かせない



←障害物にぶつかったり敵に攻撃されたりすると、ソラはダメージを受ける。HPがゼロになるとゲームオーバーだ。

はじめてプレイする場合

スコアがなく、9-5 城壁の外まで無事に脱出することが目的となる。安全に進みたければ、出現するハートレスや障害物をすべて避けていくのも手だ。

出現するハートレスの倒しかた

ハートレスを倒すには、攻撃を当てて吹き飛ばすか、吹き飛ばした敵をぶつければいい。フォーチュンテラーとクリムゾンジャズは、フィニッシュ技でしか吹き飛ばせないので注意しよう。なお、ファットバンディットは建物の上にいるため、こちらの攻撃が届かない。吹き飛ばした敵をぶつければ倒せるものの、そのためにはソラの攻撃力が72以上必要だ。ちなみに、敵は障害物にぶつかると倒れるが、このときもスコアはカウントされる。

『まほうのじゅうたん』で出現する敵



攻略法　敵をいかにすばやく倒すかが高得点のカギ

一部のハートレスは、画面内に特定の数だけ敵がいると出現しない。高いスコアを狙う場合は、敵が出現する場所やタイミングを覚え、近づいてきたハートレスをできるだけすばやく倒していくこと。下の連続写真を参考にして戦えば、クエストの目標(→P.503)である65以上のスコアを獲得できるはずだ。そのさいは、アビリティ『コンボマイナス』『フィニッシュプラス』を利用して、フィニッシュ技を出しやすくしておくといい。

なお、4と7の場面の直後にはファットバンディットが現れる。ソラの攻撃力が72以上なら、この敵を倒してスコアを伸ばせるのだ。



⬅キーブレードを振りながら移動すれば、1回の攻撃を複数の敵に当てることもできる。

ファットバンディットの倒しかた①



➡3番目の塔の先で出現した敵を1〜2体ほど残し、この位置で吹き飛ばして当てる。

ファットバンディットの倒しかた②



⬅6の場面の約6秒後に攻撃を中断し、この位置まできたら、敵を吹き飛ばして当てる。

ハートレスを多く倒すための戦いかた



⬆スタート後はフックバットやフォーチュンテラーが1〜3体ずつ現れる。できるだけすばやく、確実に倒していくこと。



⬆壁のスキ間にクリムゾンジャズが1体出現。その手前に現れる敵を吹き飛ばしてぶつければ、簡単に倒せる。



⬆倒れる塔を避けたら、画面左側で敵を倒そう。右側にいる敵は、2番目の塔にぶつかるので無視していい。



⬆3番目の塔を避けたのち、敵をすべて倒す。手早く倒せば、5の場面の手前にクリムゾンジャズが2体出現する。



⬆ふたつの門をくぐると、塔が倒れてくる。左側に避けたあと、近づいてきた2体のフックバットを倒すこと。



⬆すぐに画面中央へ移動して、フォーチュンテラーを攻撃。そのあいだに、前方や背後からつぎつぎと敵が現れる。



⬆攻撃をくり返して、すばやく敵を倒していこう。モタモタしていると、出現する敵の数が減ってしまう。



⬆じゅうたんが止まったあとは、敵が3〜6体ずつまとまって出現。逃さずに攻撃すれば、合計で18体倒せる。



⬆ゴール直前で竜巻が巻き上がる。ぶつかるとダメージを受けてしまうので、画面のやや左側を通り抜けよう。



ミニゲーム 13

SBサンドスライダー

プレイできる場所

アグラバー

9-1
アグラバー市街

プレイする方法

アグラバーのエピソード1をクリアしたあと、
9-2 商人の家で商人に話しかける



基本ルール　つぎつぎに現れるポイントをスケボーで通過しよう

スケボーに乗って、9-1 アグラバー市街のあちこちに現れるポイントを通過していく。ポイントは全部で35個あるが、画面上にはつねにひとつしか出現しない。現れているポイントをソラが通過すると、それが消えると同時につぎのポイントが現れる仕組みだ。ポイントが現れる場所や順番は決まっているため、毎回かならず同じルートを通ることになる。ゲームの制限時間は30秒なので、時間切れになる前に、できるだけ多くのポイントを通過しよう。ちなみに、35個すべてのポイントを通過したあとは、もう一度同じ順番でポイントが出現するため、合計で36個以上のポイントを通過することも可能だ。



⬅緑色に光るクリスタルのようなものがポイント。これに触れれば、通過したことになる。



⬅通過したポイントは消え、つぎに通過すべきポイントが、すぐ近くに出現する。

攻略法　トリックを活用して連続でポイントを通過する

制限時間内に多くのポイントを通過するには、それぞれのポイントが現れる場所と順番を覚えて、ムダのないルートで走ることが大切。次ページの図は、ポイントが出現する場所と、それらを効率よく通過するためのルートやアドバイスをまとめたもの。これを参考にして、最高記録の達成に挑んでみよう。

トリック（→P.452）は、出してもスコアが加算されることはないが、一部のポイントを通過するときに役立つ。エッジにポイントが並んでいるときに『グラインド』ですべったり、空中のポイントへ向かうときに『360スピン』や『エアウォーク』で滞空時間を延ばしたりと、場面に応じてうまく利用するといい。



⬅ポイントを通過するルートは、かなり入り組んでいる。カメラは「オート」のほうが操作しやすいだろう。



➡空中にポイントが並んでいる場所では、トリックを利用すれば連続で通過できる。

ポイントを多く通過するためのルート

① 『グラインド』でエッジに乗り、端まですべって自動的に跳び上がる
② 『エアウォーク』を出して4を通過
③ 『ジャンプ』で小さく跳んで『グラインド』を出す。 着地の直前に左スティックをうしろへ倒すことで、飛距離を調節するといい
④ 8を通過する直前に『オーリー』で跳び、『360スピン』か『エアウォーク』を出しながら9を通過
⑤ 『ジャンプ』で跳び上がったあとは、『360スピン』か『エアウォーク』をくり返しながら11～14を通過していく
⑥ 『グラインド』ですべり、自動的に跳び上がる。16を通過するまでは左スティックを操作しなくてもいい



⑦ 最短距離を走りながらポイントを通過していく
⑧ 『グラインド』で階段のエッジに乗る
⑨ 34を通過する直前に『オーリー』で跳び、35を通過したあとは①にもどる



―― ……『グラインド』が出せるエッジ
1 ……ポイント

てがみはいたつ
にもつはこび
パフォーマンス
ポスターはり
ハチたいじ
ガラクタそうじ
ストラグルバトル
SBストリートレイヴ
SBフリースタイル
フィルのトレーニング
冥界闘技場&裏闘技大会
まほうのじゅうたん
SBサンドスライダー
プーのおおあらし
ハチミツスライダー
プーとジャンプ
どうくつ探検隊
プーとハチミツのつぼ
ミュージカル
プレゼント作り
SBファクトリーレイヴ
SBタイムアタック
ライトサイクル
ULTIMANIAへの手引き



MINI GAME 14

ミニゲーム 14

プーのおおあらし

プレイできる場所

100エーカーの森



13-3 「ピグレットの家」のおはなし

プレイする方法

100エーカーの森の 13-3 「ピグレットの家」のおはなしで、ピグレットに話しかける(エピソード4のあいだはプレイできない)



基本ルール 障害物を壊してハチミツプライズを集める

プーと一緒に空中を漂いながら、障害物を『たたく』で壊して、出現するハチミツプライズを集めよう。ゴール地点で、ピグレットを△ボタンで助ければゲーム終了だ。

障害物には右の3種類があり、壊すのに必要な攻撃回数や、出現するプライズの個数がそれぞれ異なる。なお、ときおり現れる小竜巻や大竜巻の近くで△ボタンを押せば、周囲の障害物をまとめて壊すことが可能だ。

障害物のうち、ハチの巣か切り株にぶつかると、ソラの背中からプーが離れ、△ボタンでつかまえるまで先へ進めなくなる。プーが離れているあいだは障害物を壊してもプライズが出現しないので注意。



←出現したプライズは自動的に回収でき、画面左上にその個数がスコアとして表示される。

障害物の種類

ハチの巣 プライズ 10個



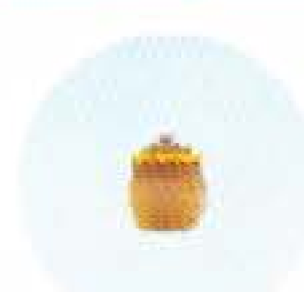
『たたく』を1回当てれば壊せる。ハチの巣同士がぶつかって壊れたときは、プライズが出現しない。

切り株 プライズ 400個



『たたく』を5回当てれば壊せる。3種類ある障害物のなかでもっとも大きく、飛んでくるスピードも遅い。

ツボ プライズ 合計800個



『たたく』を4回当てると壊せる。『たたく』を当てるたびにプライズが200個ずつ、合計800個出現する。

※障害物を引きつけて『たたく』を行なった場合は、攻撃が2回当たる



はじめてプレイする場合



スコアがなく、画面左上に3分間の制限時間が表示される。制限時間が過ぎるまでにピグレットを助けるとゲームクリア、助けられないと失敗だ。ただし、助けるのに失敗しても、プーに話しかければ何度でも再挑戦できる。プライズを集める必要はないので、右の写真の方法でプーが離れないことを最優先させるといい。



←つねに『たたく』を連発していれば、障害物にぶつかることなく、制限時間内にゴールまでたどり着ける。

攻略法 障害物が現れる順番を覚えよう

障害物は、毎回かならず同じ順番で飛んでくる。その順番を覚えて、できるだけ逃さないように壊していくのが高得点のポイントだ。また、リーチの長いキーブレードを装備しておけば、障害物を壊すのがラクになる。以下に、すべての障害物を壊す方法を紹介しよう。

出現する障害物をすべて壊す方法



⬆4つ目の小竜巻がくるまで移動する必要はない。その場で◎ボタンを連打していればOKだ。



⬆最初の小竜巻がきたら、ハチの巣が4個見えている状態で△ボタンを押し、以降は△ボタンを連打。



⬆3つ目の小竜巻でハチの巣を3個壊したあとは、やや上方向へ移動してから、△ボタンを押そう。



⬆画面右下→右上→中央下→左上の順に移動し、『たたく』や小竜巻でハチの巣を壊していく。



⬆残ったハチの巣を攻撃したあと、降ってくる4個のハチの巣を、右下に現れる小竜巻で壊す。



⬆雲の上に出たら、この位置へ移動して◎ボタンを連打。ハチの巣2個と切り株1個を壊そう。



⬆大竜巻が見えたら、△ボタンを押したあと、画面右→中央の順に移動して、ツボと切り株を壊す。



⬆森にもどってきたあとは、この位置から◎ボタンを連打しつつ前へ進み、ハチの巣とツボを壊す。



⬆たくさん飛んでくるハチの巣は、◎ボタンと△ボタンを連打しておけば、すべて壊すことができる。



⬆合計6個のツボが飛んでくるが、この位置へ移動したあと、『たたく』を連発すれば問題なく壊せる。



⬆画面右上に出現する小竜巻で、ハチの巣3個を壊す。移動中は、ハチの巣にぶつからないよう注意。



⬆ここで『たたく』を連発する。位置がズレていると、一部のハチの巣を壊しそこねてしまう。



⬆◎ボタンを連打して切り株を攻撃しつつ、大竜巻がきたら△ボタンでまとめて壊せばいい。



⬆最後は、2個のツボと大量のハチの巣が降ってくる。この位置で◎ボタンと△ボタンを連打すること。



⬆障害物がすべてなくなると、画面右側からピグレットが。△ボタンで彼を助ければゲームクリアだ。



ミニゲーム 15 ハチミツスライダー

プレイできる場所

100エーカーの森



13-4 「ラビットの家」のおはなし

プレイする方法

100エーカーの森の 13-4 「ラビットの家」のおはなしで、ラビットに話しかける（エピソード4のあいだはプレイできない）



基本ルール コースをすべってハチミツプライズを入手

プーを背中に乗せて4つのコースを連続ですべり、落ちているハチミツプライズを集めよう。すべっているときは、左スティックで左右に動けるほか、左スティック＋■ボタンですばやく移動することができる。

コース2～4には障害物があり、これにぶつかるとプーがコース上に放り出されてしまう。プーを乗せていないとプライズが取れないので、近づいて△ボタンを押し、早めに助けてあげること。なお、コース2～4に現れるゴーファーを△ボタンでつかまえておけば、そのコース内にかぎり、障害物に当たっても一度だけプーが放り出されずにすむ。



⬅プライズは、プーを乗せたソラが完全に重ならなくても、近づけば自動的に手に入る。



➡左上のスコアは、合計で何個のプライズを取ったかを示し、大きいプライズを取ると1個につき10増える。



はじめてプレイする場合

スコアがないかわりにLIFEが10あり、ソラや放り出されたプーが障害物に当たるたびに、1ずつ減っていく。LIFEがなくなる前にゴールへたどり着けばクリア。逆に、LIFEがなくなると、コース1からやり直しになってしまう。

プライズを集める必要はないので、障害物のあるコース2～4はLIFEを減らさないことを心がけてすべろう。どうしてもクリアできない場合は、各コースを下の写真の要領ですべれば、簡単かつ確実にクリアすることが可能だ。

コース2



⬆コースの左端に寄って、△ボタンを連打しながらすべれば、LIFEが3しか減らない。

コース3



⬆コースの左端か右端のどちらかに寄って、△ボタンを連打。LIFEはまったく減らない。

コース4

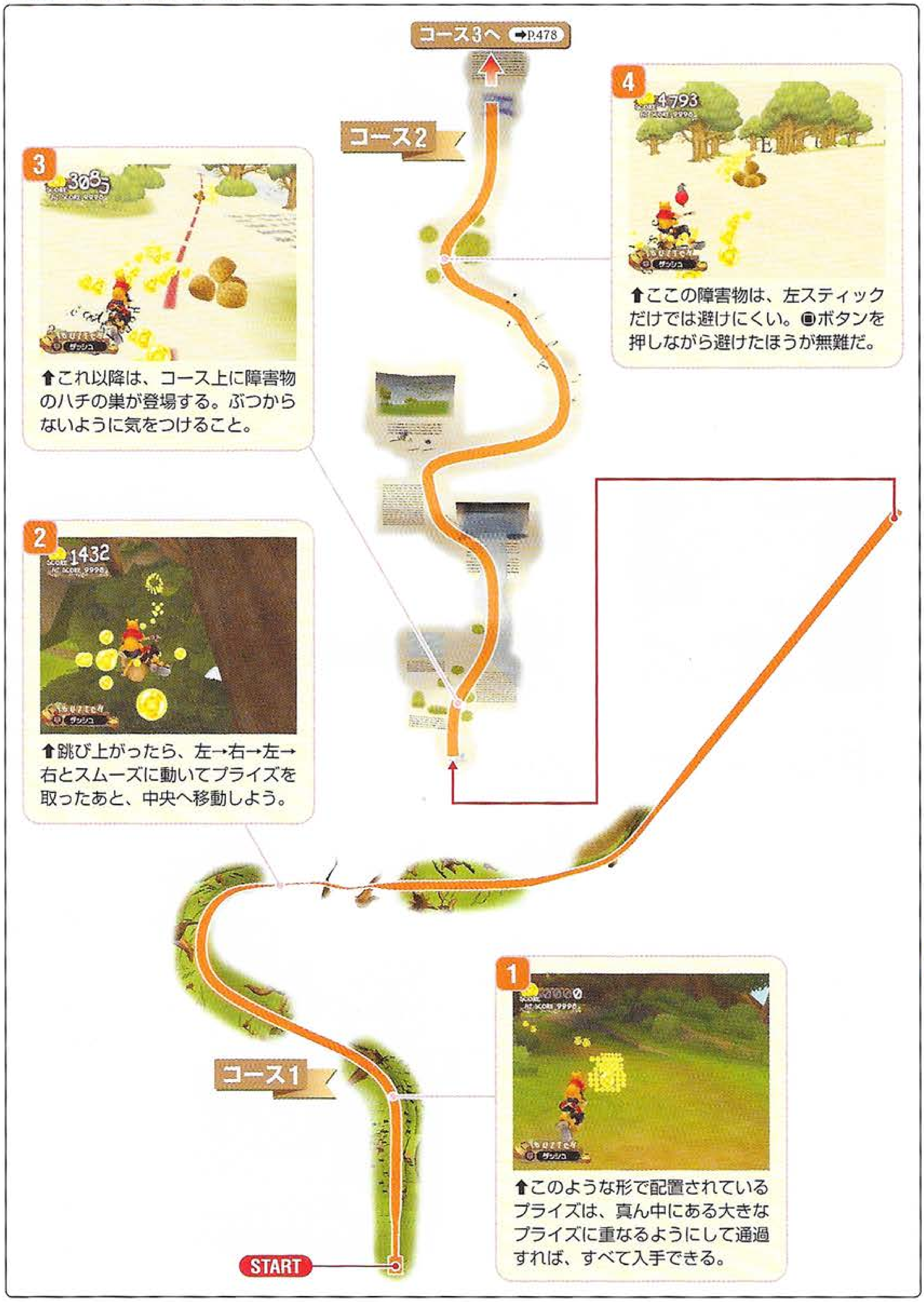


⬆コースの左端へ寄り、△ボタンを連打しよう。LIFEが3減るが、無事にゴールへたどり着ける。

攻略法 コースの全容を覚えよう

より高いスコアを目指すには、コースの形を覚え、障害物に当たらないようにプライズを集めていくといい。プライズが固まって落ちている場所は、その中心を通るようにすれば、すべてのプライズを入手できる。また、万が一のときのことを考えて、ゴーファーはかならずつかまえておきたいところだ。以下に、コース1～4の図と注意すべきポイントを紹介するので、これを参考にしてすべてのプライズを集めてみよう。

各コースの注意すべきポイント



1 ⬆このような形で配置されているプライズは、真ん中にある大きなプライズに重なるようにして通過すれば、すべて入手できる。

2 ⬆跳び上がったら、左→右→左→右とスムーズに動いてプライズを取ったあと、中央へ移動しよう。

3 ⬆これ以降は、コース上に障害物のハチの巣が登場する。ぶつからないように気をつけること。

4 ⬆ここの障害物は、左スティックだけでは避けにくい。■ボタンを押しながら避けたほうが無難だ。

てがみはいたつ
にもつはこび
パフォーマンス
ポスターはり
ハチたいじ
ガラクタそうじ
ストラグルバトル
SBストリートレイヴ
SBフリースタイル
フィルのトレーニング
冥界闘技場＆裏闘技大会
まほうのじゅうたん
SBサンドスライダー
プーのおおあらし
ハチミツスライダー
プーとジャンプ
どうくつ探検隊
プーとハチミツのつぼ
ミュージカル
プレゼント作り
SBファクトリーレイヴ
SBタイムアタック
ライトサイクル
ULTiMANIAへの手引き



⬅プライズをすべて取りたければ、ここにいるゴーファーは絶対につかまえておくこと。



⬅正面の障害物は見た目よりも大きめ。コースの右側をすべって避けよう。





⬆コース3では後方から雪玉がいくつも転がってくるが、これらの雪玉に追いつかれることはない。



⬆プライズが、左から右にうねるように置かれている。左右にふくらまずに、コースのやや中央寄りをすべったほうがいい。



⬅障害物スレスレをすべらないと、障害物の反対側にあるプライズが取れないので注意。



ミニゲーム 16

プーとジャンプ

プレイできる場所

100エーカーの森



13-5 「カンガの家」のおはなし

プレイする方法

100エーカーの森の 13-5 「カンガの家」のおはなしで、ティガーに話しかける(エピソード4のあいだはプレイできない)



基本ルール 下へ落ちずに風船を踏みつづけよう

並んだ風船が、上空を右から左または左から右に流れてくる。トランポリンの上で△ボタンか×ボタンを押して風船に飛び乗り、上へ上へとのぼっていこう。ソラが乗ると風船が割れて、なかからハチミツプライズが出現し、スコアに加算される。トランポリンへ着地せずに風船を連続して踏みつづければ、踏んだ回数に応じて得られるプライズが増えていくのだ(右の表を参照)。

画面右上の「REST」は、トランポリンに着地できる回数で、風船を踏んだあとにトランポリンに着地すると1ずつ減っていく。RESTがゼロになるとゲームが終了し、それまでに集めたプライズが最終的なスコアになるのだ。



←風船を踏むと自動的にジャンプする。このときに△ボタンか×ボタンを押せば、すばやく跳ぶ『プージャンプ』が可能。

風船を連続で踏んだときに出現するプライズの数

踏んだ回数	プライズの数	踏んだ回数	プライズの数
1～6回	15個	27～31回	60個
7～11回	25個	32～36回	70個
12～16回	35個	37～41回	75個
17～21回	40個	42～46回	85個
22～26回	50個	47回以上	100個

※プライズ1個につき、スコアが1加算される
※下から1～3列目の風船は、出現するプライズの個数が5分の1になる
※一番上の列にあるオレンジの風船を踏んでから約30秒間は、出現するプライズの個数が2倍になる

はじめてプレイする場合

1分以内に風船を10個以上割ればクリア。10個割れなかったり、RESTがゼロになると失敗になってしまう。風船は動きが遅いため、10個割るのはそれほど難しくないが、うまくいかないようなら、つねに左スティックを上へ倒しておき、落下速度を遅くするといい。ソラの滞空時間が長くなるぶん、風船を踏むときの位置調整にゆとりができるはずだ。

攻略法 風船が出つづける位置をキープする

右の写真の場所には、風船がつぎつぎと流れてくる。そのため、滞空時間の長い、通常のジャンプを使えば、半永久的に踏みつづけることが可能だ。ちなみに、サイズの小さい赤風船を踏むのが苦手なら、スタートボタンでポーズをかけて、風船の位置を確認しつつソラの位置を微調整するといいだろう。



←一番下から4列目の風船を踏みつづける。上へ行くと、下にある風船が確認できず、落ちやすいので注意。



ミニゲーム 17

どうくつ探検隊

プレイできる場所

100エーカーの森



13-6 「おばけ洞窟」のおはなし

プレイする方法

100エーカーの森の 13-6 「おばけ洞窟」のおはなしで、カンガに話しかける



基本ルール　ピグレットたちと一緒にプーを捜す

ピグレット、ティガー、イーヨー、ルーを連れて、できるだけ短い時間で、洞窟の奥にいるプーのもとへたどり着こう。ただし、急ぐあまり『エアスライド』や『グライド』などを使うと、ピグレットたちがソラを見失ってしまうので気をつけること。ピグレットたち全員を連れて洞窟の奥まで行き、△ボタンでプーに声をかければゲームクリアだ。



←リアクションコマンドの『いこう！』を行なうと、ピグレットたちがソラについてくるようになる。

▶勇気ゲージについて

画面右上の勇気ゲージは、時間が経過したり、下のようなアクシデントが起こったりすると減っていく。ゲージがゼロになるとピグレットたちはパニックにおちいり、ソラについてこなくなるので、その場合は『おちついて！』でゲージを満タンまで回復させよう。

勇気ゲージが減るアクシデント

ソラとはぐれる



ソラを見失っているあいだは、勇気ゲージの減少ペースが通常よりも早くなる。

ハチに襲われる



ハチが出現しているときは、勇気ゲージが通常より早く減るほか、ピグレットたちが動けなくなる。ハチのデータは、P.447を参照。

落石に当たる



ピグレットたちが落石に当たると、勇気ゲージが減る。岩が落ちてくる場所の手前では、『ストップ！』でピグレットたちの移動を止めるといい。

ソラが転ぶ



氷の床はソラが乗ると光り出す。2回目に光ったときに、その上をソラが歩いたり走ったりしていると転んで、勇気ゲージが減る。

はじめてプレイする場合

時間制限があり、3分以内にプーに声をかければクリアだが、3分が過ぎると失敗になる。この時点ではおばけ洞窟の地図を持っていないので、下に掲載しているマップを見ながら進もう。ちなみに、クリアするとスウィートメモリーとおばけ洞窟の地図が手に入る。

攻略法 ハチは魔法ですばやく倒せ

迷わずにプーのところへ行くのはもちろんだが、できるだけ勇気ゲージが減らないようにするのも重要。アクシデントのなかでも一番やっかいなハチは、サンダー系やマグネ系の魔法で倒すといい。下の解説を参考に、プーを早く見つけてあげよう。

プーのところへすばやくたどり着くためのルート

4 天井から岩が落ちてくるので、通路の左手側を走って避ける。

3 氷の床が1回目に光った直後にジャンプし、転ばないようにして先へ進む。

2 このあたりにはハチが出現する。サンダー系やマグネ系の魔法を使い、全滅させてから先へ進もう。



⬆ハチを全滅させたあとは、ピグレットたち全員がついてきていることを確認して、奥へ向かうといい。

5 サンダー系やマグネ系の魔法でハチを全滅させたら、ピグレットたちが全員ついてきていることを確認したあと6へ。

6 4と同じ。



1 天井から岩が落ちてくるので、通路の右手側を走って避ける。

7 ハチが前後からやってくる。下の写真の位置でサンダー系やマグネ系の魔法を使い、前方のハチを全滅させたら、すぐに引き返そう。0.5〜0.8秒走ったあたりで、後方のハチを同じ魔法で全滅させればOKだ。



⬅氷の床が途切れている位置まできたら、魔法でハチを全滅させたあと、急いで引き返す。



ミニゲーム 18 プーとハチミツのつぼ

プレイできる場所

100エーカーの森



13-7
「星空の丘」のおはなし

プレイする方法

100エーカーの森の 13-7 「星空の丘」のおはなしで、プーに話しかける



基本ルール　プーを振りまわしてハチミツのつぼを遠くまで飛ばそう

プーを振りまわして頭にハマっているハチミツのつぼを飛ばし、彼を助けてあげるのが目的。画面右上のパワーゲージがたまっている状態で『スウィング』を使うと、ソラがプーを振りまわしはじめ、パワーゲージが少しずつ減っていく。ゲージがなくなる前に『リリース』を行なえば、その時点でソラが向いていたほうへつぼが飛んでいくのだ。つぼの飛距離がスコアになるので、どれだけ遠くまで飛ばせるかに挑戦してみよう。



⬅パワーゲージは増減をくり返す。タイミングを見計らって『スウィング』を使おう。





➡ゲージがないときに『スウィング』を使ったり、『リリース』中にゲージがなくなると失敗。

攻略法　すばやい『リリース』と飛ばす方向が大事

つぼを遠くまで飛ばすには、パワーゲージが最大か、それに近い状態で『スウィング』を行なう必要がある。パワーゲージの量が決まったら、すばやく『リリース』を行ない、パワーゲージをできるだけ減らさずにつぼを飛ばそう。ただし、つぼを飛ばした方向に木や丘があると飛距離が伸びないので、川へ向かって飛ばすといい(下の連続写真を参照)。



⬆まずは、パワーゲージが最大のときに『スウィング』を開始。



⬆パワーゲージが減りはじめる前に、この方向へ『リリース』する。



⬆つぼが、川と一番右の大木のあいだに落ちるのがベストだ。



ミニゲーム 19 ミュージカル

プレイできる場所

アトランティカ



14-1
海底広場

プレイする方法

◆アトランティカのエピソード1〜5を進める(→P.335)
◆アトランティカの 14-1 海底広場で、緑色の玉に近づいて△ボタンを押す(クリアしたエピソードの曲のみプレイ可能)



基本ルール　ゲージが減るのに合わせてボタンを押す

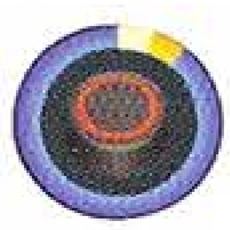
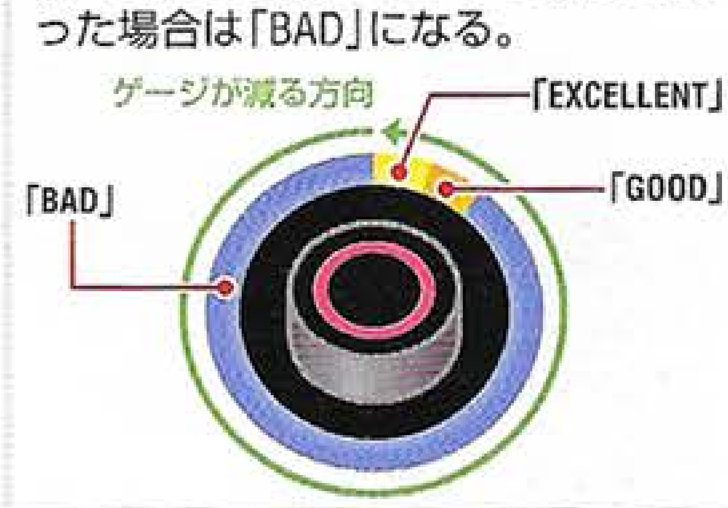
プレイをはじめると、曲の途中で丸いゲージがつぎつぎに出現する。このゲージは時間がたつと減っていき、全部なくなる前に特定のボタンを押せば、そのタイミングなどに応じて「EXCELLENT」「GOOD」「BAD」の3段階の評価が得られるのだ(右の表を参照)。クリアするためには、うまくボタンを押して「GOOD」や「EXCELLENT」を取っていけばいいが、「BAD」ばかりだと失敗になってしまう。

なお、『ミュージカル』は第一章から第五章まであり、それぞれアトランティカのエピソード1〜5に対応している(→P.335)。章によって、ルールや出現するゲージの種類がちがうので注意すること(→P.484〜494)。



←同じ種類のゲージが、一度に2個以上出現することもあるが、その場合もボタンは1回押すだけでいい。

ゲージの種類と評価の決まりかた

ゲージの種類	特徴
  	ゲージの中央に表示されているボタンを押すと、評価が得られる。評価の高さは、ボタンを押したときにゲージがどこまで減っていたかで決まり、ゲージが残り少ないほど高い(下の図を参照)。ボタンを押さなかった場合は「BAD」になる。 
	オレンジ色か黄色の部分まで減ったときに◎ボタンを押すと「BAD」になるが、ピンク色の部分で◎ボタンを押すかゲージがなくなるまで待てば「EXCELLENT」を得られる。途中で絵が変わり、アリエルの絵のゲージ(上記を参照)になることもある
 	◎ボタンを押すたびに評価が得られる。評価の高さはボタンを押した回数で決まり、大は1〜5回目、小は1〜3回目だと「GOOD」、それ以上だと「EXCELLENT」、1回もボタンを押さないと「BAD」になる

攻略法　ゲージが出現するタイミングを覚えてから挑もう

ゲージが出現する順番やタイミングは、それぞれの曲ごとに決まっている。そのため、曲のどの部分で、どのボタンを押せばいいかを覚えておけば、「EXCELLENT」を取りやすくなるのだ。ゲージが減っていくタイミングがつかみにくい場合は、曲や歌詞に合わせてボタンを押すようにするといいだろう。



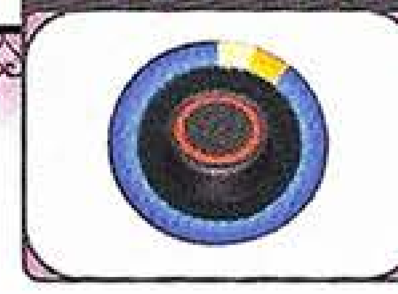
←第三章と第五章では、ボタンを押してはいけないゲージが出現するタイミングを覚えておくことが大切。

CHAPTER 6
ミニゲーム MINI GAME
てがみはいたつ
にもつはこび
パフォーマンス
ポスターはり
ハチたいじ
ガラクタそうじ
ストラグルバトル
SBストリートレイヴ
SBフリースタイル
フィルのトレーニング
冥界闘技場&裏闘技大会
まほうのじゅうたん
SBサンドスライダー
プーのおおあらし
ハチミツスライダー
プーとジャンプ
どうくつ探検隊
プーとハチミツのつぼ
ミュージカル
プレゼント作り
SBファクトリーレイヴ
SBタイムアタック
ライトサイクル
ULTIMANIAへの手引き



第一章
ミュージカルは楽し

ゲージの種類



この曲でのルール

評価によるちがい

- ◆**EXCELLENT**……画面左上の音符マークが1個増える（最大5個まで）
- ◆**GOOD**……何も起こらない
- ◆**BAD**……画面左上の音符マークが1個減る

※2個以上のゲージが同時に出現していた場合でも、マークは1個しか増減しない

クリア条件

曲が終わったときに音符マークを1個以上持っている



（前奏）



さあ　踊ろう　さあ　泳ごう

×2

誰でも　できるよ　たのしい　ミュージカル



こころから　よろこびを

×2



ダンス！　ダンス！　ダンス！



さあ　踊ろう　さあ　泳ごう

×2



誰でも　できるよ　たのしい　ミュージカル

×2



みつけたら　わすれずに

×2



タッチ！　タッチ！　タッチ！



さあ　踊ろう　さあ　泳ごう

×3



誰でも　できるよ　たのしい　ミュージカル

×3



遠くても　あわてずに



バン！　バン！　バン！

※歌詞とゲージの位置関係は、画面にゲージが出現するタイミングと対応している



（間奏）

×2　×2

※「遠くても　あわてずに」の場面で「BAD」を取ったときのみ出現する



さあ　踊ろう　さあ　泳ごう

×2



誰でも　できるよ　たのしい　ミュージカル

×2



（間奏）

×2



（間奏）

×2



さあ　踊ろう　さあ　泳ごう

×2

誰でも　できるよ　たのしい　ミュージカル



はじけて　ひろがる

×2

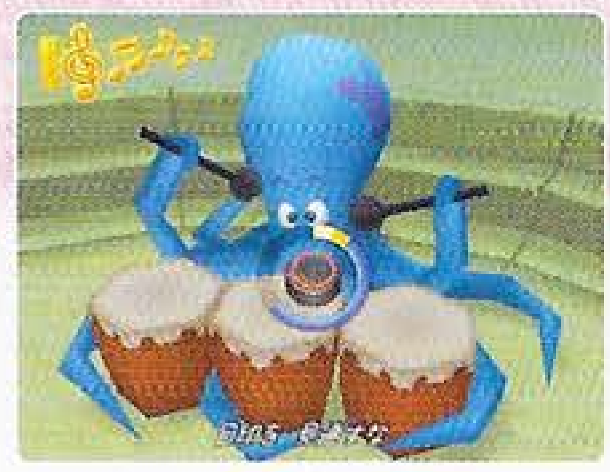
バン！　バン！　バン！



さあ　踊ろう　さあ　泳ごう

×2

誰でも　できるよ　たのしい　ミュージカル



目印を　見逃すな

キュッ！　キュッ！　キュッ！



さあ　踊ろう　さあ　泳ごう



誰でも　できるよ　たのしい　ミュージカル

×2



フィニッシュが　かんじんさ

×2



ジャン！　ジャン！　ジャン！



さあ　踊ろう　さあ　泳ごう

×2

誰でも　できるよ　たのしい　ミュージカル



さあ　歌おう　さあ　泳ごう

みんなで　やろうよ　たのしい　ミュージカル

Fin



第二章 パート・オブ・ユア・ワールド

ゲージの種類

この曲でのルール

評価によるちがい

- ◆**EXCELLENT**……画面右上のコンボ回数が1増える
- ◆**GOOD**……コンボ回数がゼロにもどる
- ◆**BAD**……コンボ回数がゼロにもどる

クリア条件

曲が終わるまでにコンボ回数を一度でも5以上にする



（前奏）



よ く み て す て き ね

これでもっとかんぺき



な ん で も も っ て る

×2



わたしは す べ て

×2



まわりじゅう と り か こ む

×2



なんてたくさんのたからもの



りくにあ る も の ぜ ん ぶ



てにいれた



なんにつ か う も の か も



しらないのなまえも



ね ぇ こ れ ほ し い ？



20こもあるの

※歌詞とゲージの位置関係は、画面にゲージが出現するタイミングと対応している



だけど　た　り　な　い

○ ×1



な　に　か

△ ×2



にんげんのすむく　にで

○ ×2



みたいな　す　て　き　なダンス

○ ×2



そしてあ　る　く　　な　んていった?

○ ×2



ぁあ　あし



あるいて　は　し　っ　て

△ ×2



ひのひ か り あ び　な　が　ら

○ ×2

じゆうに　にんげんの



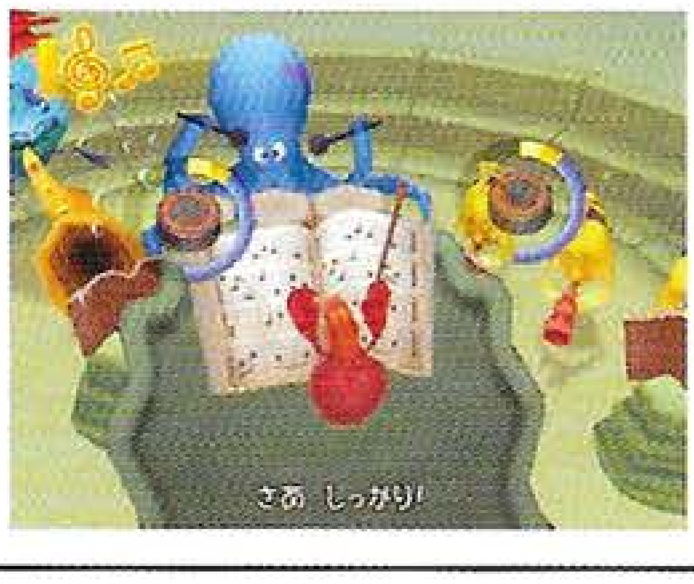
せ　か　い　で

△ ×2

Fin

評価の高さによる展開のちがい

「BAD」「GOOD」といった評価は、曲のクリア条件だけでなく、ミュージカルのなかでソラたちがとるアクションなどにも影響している。たとえば「パート・オブ・ユア・ワールド」だと、最初のゲージで取った評価によって、直後のアリエルのアクションが右の写真のように変わるのだ。このような場面は多いので、ときにはわざと「BAD」を取って、展開のちがいを楽しんでみるのもいい。



⬅「ミュージカルは楽し」では、特定の場面で「BAD」を取ったときにしか出現しないゲージもある。

「パート・オブ・ユア・ワールド」での展開のちがい

「BAD」を取った場合



➡首を左右に振りながら、持っているフォークをそのまま海底に置く。



「GOOD」か「EXCELLENT」を取った場合

⬅目の前にある燭台に、持っているフォークを立てる。



第三章
アンダー・ザ・シー

ゲージの種類



この曲でのルール

評価によるちがい

- **EXCELLENT、GOOD**……画面右側にあるゲージ内をアリエルのマークが上昇する（「EXCELLENT」だと大きく上がる）
- **BAD**……アリエルのマークが下降する

クリア条件

曲が終わったときにアリエルのマークが白いラインより上にある（条件を満たしているとマークが強く光る）



（前奏）



となり の か い そ う は

あおく見えるさ



りくに 行 く の は



大 き な ま ち が い



まわりを 見 て ご ら ん ×3

このうみのそこ



なんてすてきな せ か い だ



これいじょう 何をのぞむ



すばらしい

アンダー・ザ・シー



ダーリン わ た し の い う こ と

しんじて



あっちじ ゃ は た ら く だ け

あさからばんまで



こっちじゃずっとあそんで ラッキー

アンダー・ザ・シー



（間奏）

×2 ×2

※歌詞とゲージの位置関係は、画面にゲージが出現するタイミングと対応している

KINGDOM HEARTS II ULTIMANIA



アンダー　・ザ・シー

×2



すばらしい　アンダー　・ザ・シー

×2

すばらしい



うたっておどって　みんなハッピー

き も ち い い　きもちいいいいいいい



いろんなさ　か　な　た　ち

×2

かなでるおんがく



それはなぜ　わかるなぜ

アンダー・ザ・シー



（間奏）



（間奏）

×2



アンダー・ザ・シー　すばらしい

アンダ　ー・ザ・シー　すばらしい

×2



あかる い ビ ギ ン の リ ズ ム

わたしのため　みんなのため



にんげんに は す な サ　ン ド

みんなにはいきなジャズバンド



いきなジャズマン

いつもセッション

すばらしい



かわいいダンサー　フリル

×2

ゆれて　すばらしい



ワイルドにきめてハッピー

だからさ い こ う　う み の そ こ

×2



ここがさいこう　うみのく　ら し

×2



アンダー・ザ・シー

Fin

※◉ボタンのゲージのグレーになっている部分は、セバスチャンの絵のゲージであることを示す



第四章
私は帰ってきた

ゲージの種類



この曲でのルール

評価によるちがい

◆**EXCELLENT、GOOD**……画面上側にあるアースラのHPが減る（「EXCELLENT」だと多く減る）

◆**BAD**……何も起こらない

クリア条件

曲が終わったときにアースラのHPが最大値の約5分の1以下に減っている



（前奏）



わたしは　かえって

(小)

きたんだよ



トリトンおうに

×2

ふくしゅうさ



おうこくを　ついほうされた

(大)

うらみ



わすれはしない

(大)



（間奏）



（間奏）

×2　×2



フロットサム！　ジェットサム！

わたしをまっていた

(大)



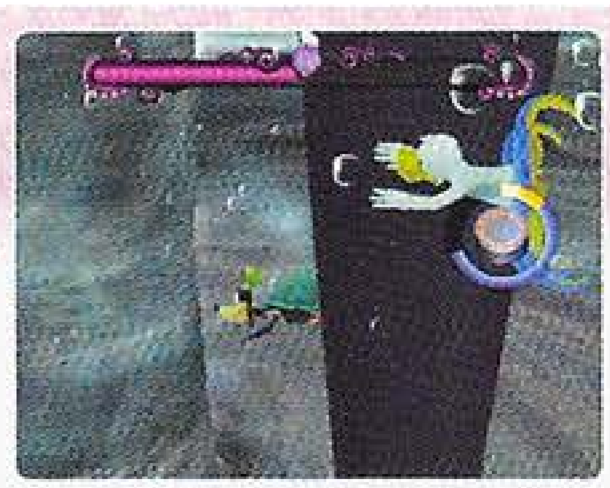
かわいい　てしたたち

ほーら　そいつら　こらしめて

(大)



おやり



（間奏）



（間奏）

(小)

※歌詞とゲージの位置関係は、画面にゲージが出現するタイミングと対応している



（間奏）



（間奏）

（大）



おやおや　ちいさい　にんげんだ



エリックおうじ　しつこいよ



アリエルを　うばいとられた　うらみ



きがふれたかい



（間奏）

（小）



フロットサム！　ジェットサム！



わ　た　し を まっていた

（小）

かわいい　てしたたち



ほーら　そいつら

（小）



こらしめておやり



（間奏）



（間奏）

（大）



（間奏）

×3



いよいよ　ほんきを　だしてやる

おあそびは　これまでさ

Fin



第五章
ステキな仲間たち

ゲージの種類



この曲でのルール

評価によるちがい

◆**EXCELLENT、GOOD**……ゲージの種類に応じてスコアが加算される(→P.494)

◆**BAD**……何も起こらない

クリア条件

曲が終わったときにスコアが30000点以上ある





きょうは　あら　たな



れきしの　まく あけ



ちじょうと　か　いてい

てを　とりあった



きせきを　うんだ

ものがたり



にんぎょの　アリエル

こいをした



おあいて　ちじょうの

×2

おうじさま



しんじ　た　ゆ め が

×2



か　な　っ　た　の

×2　×2



わ　たしの

×2

えがおは



みんなの　おかげ



すてきな　なかまを

×2

※歌詞とゲージの位置関係は、画面にゲージが出現するタイミングと対応している



しょうかいしてね
□ ゲージ



でてきて ドナルド
グーフィー ソラ
○ ゲージ ×2



おめでとう
○ ゲージ
アリエル



さいしょの こいが
○ ゲージ
かなったね



おれたち とっても
○ ゲージ
ほこらしい



みんなの えがおの
△ ゲージ ×3
ちからに なれて



しんじた ゆめが
○ ゲージ ×2　□ ゲージ ×2



かなったの
○ ゲージ ×2　□ ゲージ ×2



わたしの えがおは
□ ゲージ



みんなの おかげ



すてきな なかまを
□ ゲージ
しょうかいしてね



でてきて パパ
セバスチャン フランダー
□ ゲージ



よかったな アリエル



おわり よければ すべてよし
□ ゲージ ×2



ぼくたち とっても
□ ゲージ
ほこらしい

P.494へ

※□ボタンのゲージのグレーになっている部分は、セバスチャンの絵のゲージであることを示す

P.493
より



みんなの えがおの ちからに なれて

(大)



す て き な　な か ま は

それだけかしら



で て き て　す て き な

×2

せかいの　なかまたち



きょうは　あ ら た な

×2

れきしの　まくあけ



ちじょうと　かいてい

×2

てを　とりあった



きせきを　う ん だ

×2

ものがたり



にんぎょの　アリエル　こいをした

(大)



おあいて　ちじょうの



おうじさま

Fin

「GOOD」「EXCELLENT」を取ったときのスコア

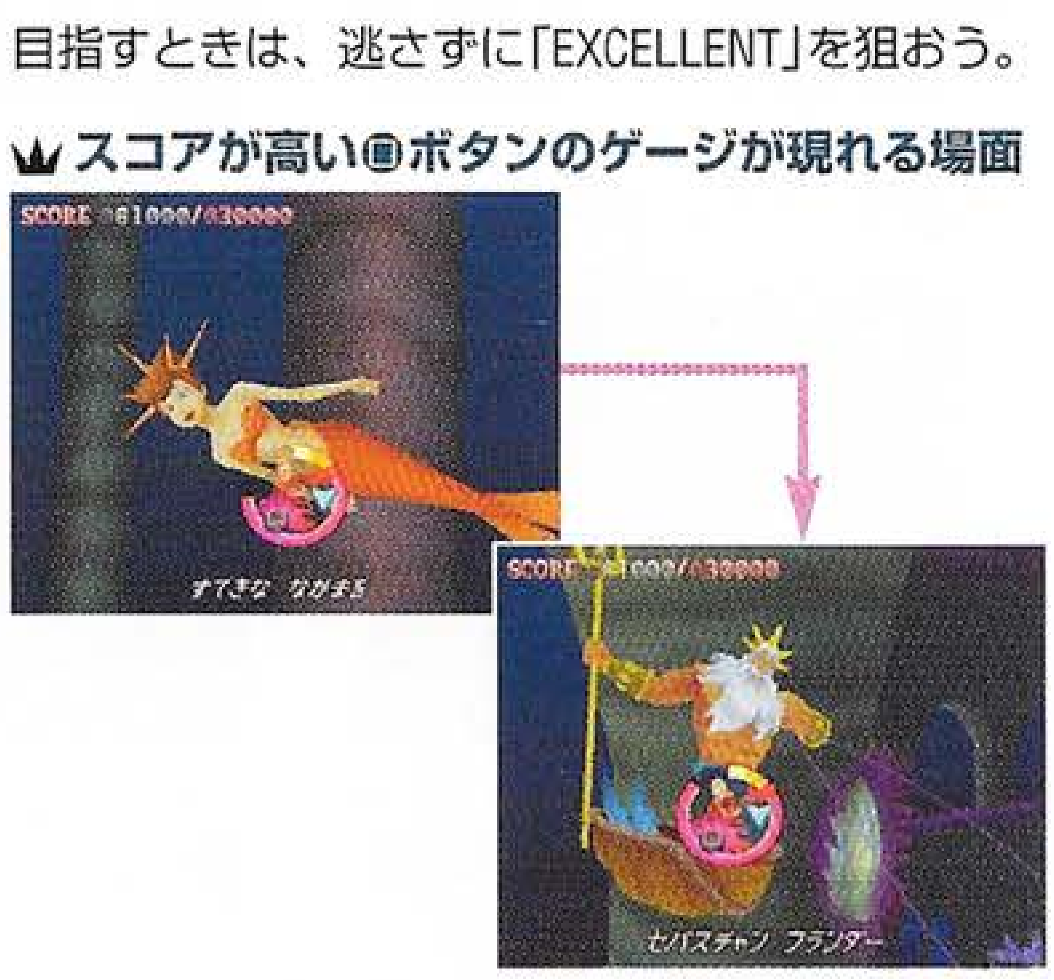
「ステキな仲間たち」で、「EXCELLENT」「GOOD」を取ったときに加算されるスコアは、ゲージの種類ごとに決まっている。具体的には下の表のとおりで、ボタンを押すのが難しい◉ボタンのゲージは、ほかよりもスコアが高くなっているのだ。なお、ゲージの種類が同じなら、曲のどの場面で出現しても同じ点数だが、トリトン王が登場する前後に現れる、2個の◉ボタンのゲージだけは、ほかのものよりもスコアが高い。高得点を目指すときは、逃さずに「EXCELLENT」を狙おう。

ゲージの種類によるスコアのちがい

ゲージ	スコア	
	EXCELLENT	GOOD
	1500点	1000点
	1500点	1000点
	3000点	2000点
	1500点	—
	4500点(※1)	3000点(※2)
	150点	100点

※1……特定の場面(本文参照)に出現するゲージは15000点
※2……特定の場面(本文参照)に出現するゲージは10000点

スコアが高い◉ボタンのゲージが現れる場面





ミニゲーム 20

プレゼント作り

プレイできる場所

ハロウィンタウン



10-10
おもちゃ工場：梱包エリア

プレイする方法

◆ハロウィンタウンのエピソード2を進める(→P.315)

◆10-10おもちゃ工場：梱包エリアで、男の子に話しかける



基本ルール　時間内に多くのプレゼントを完成させろ

つぎつぎと出現する空箱に、◎ボタンを押して砲台でおもちゃを撃ちこんでいこう。1分間の制限時間内に、どれだけ多くのプレゼントを完成できるかに挑むのだ。

空箱は4種類あり、完成に必要なおもちゃの数と得られるスコアが、それぞれ決まっている(下の表を参照)。なお、残り時間が46秒以下になるとロックが、31秒以下になるとショックが、16秒以下になるとバレルが登場して、空箱を壊しはじめる。放っておくと空箱がどんどん壊されてしまうので、おもちゃを当てて彼らを一時的に気絶させるといい。

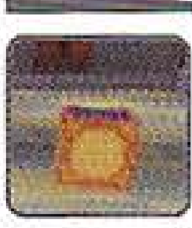


←砲台は、左スティックで左右に向きを変えられる。おもちゃを撃ちながらでもOKだ。



→画面右上の数字は、砲台に入っているおもちゃの数。5個以下になると『リロード』で補充できる。

プレゼントの完成に必要なおもちゃの数と得られるスコア






空箱	おもちゃ	スコア
空箱(小)	1個	1
空箱(中)	3個	5
空箱(大)	5個	10
空箱(特大)	10個	20



はじめてプレイする場合

時間制限がなく、スコアが100になった時点でクリアとなる。スコアの高い空箱(大)や空箱(特大)を優先して撃っていけば、それほど苦労せずにクリアできるだろう。

攻略法　広範囲におもちゃをバラまこう

優先的に狙うのは、空箱(大)と空箱(特大)。それらが出現していないときは、◎ボタンを連打しつつ砲台を左右に振り、広範囲におもちゃを撃ちまくろう。ロックたちは、そのうちおもちゃに当たって気絶するので、気にしなくていい。なお、タイムロスを避けるために、砲台のおもちゃがゼロのとき以外は『リロード』を行なわないように。



←砲台の向きを変えるときもつねに◎ボタンを連打して、偶然おもちゃが空箱に入るのを期待しよう。



ミニゲーム 21 SBファクトリーレイヴ

プレイできる場所

ハロウィンタウン



10-8
おもちゃ工場：配送エリア

プレイする方法

ハロウィンタウンのエピソード1をクリアしたあと、10-5 街外れの丘でロックに話しかける



基本ルール　制限時間内にトリックをたくさん出そう

スケボーに乗り、トリックを連続してキメていき、制限時間の1分が過ぎるまでに、どれだけ高いスコアを出せるかに挑戦しよう。ちなみに、トリックの種類や出しかた、出したときに得られるスコアなどは、ミニゲーム『SBストリートレイヴ』と同じなので、そちらの解説(→P.452)を参照してほしい。



← 10-8 おもちゃ工場：配送エリアで、さまざまなトリックを出し、スコアをかせぐのだ。

攻略法　ベルトコンベアのフチでトリックを連発

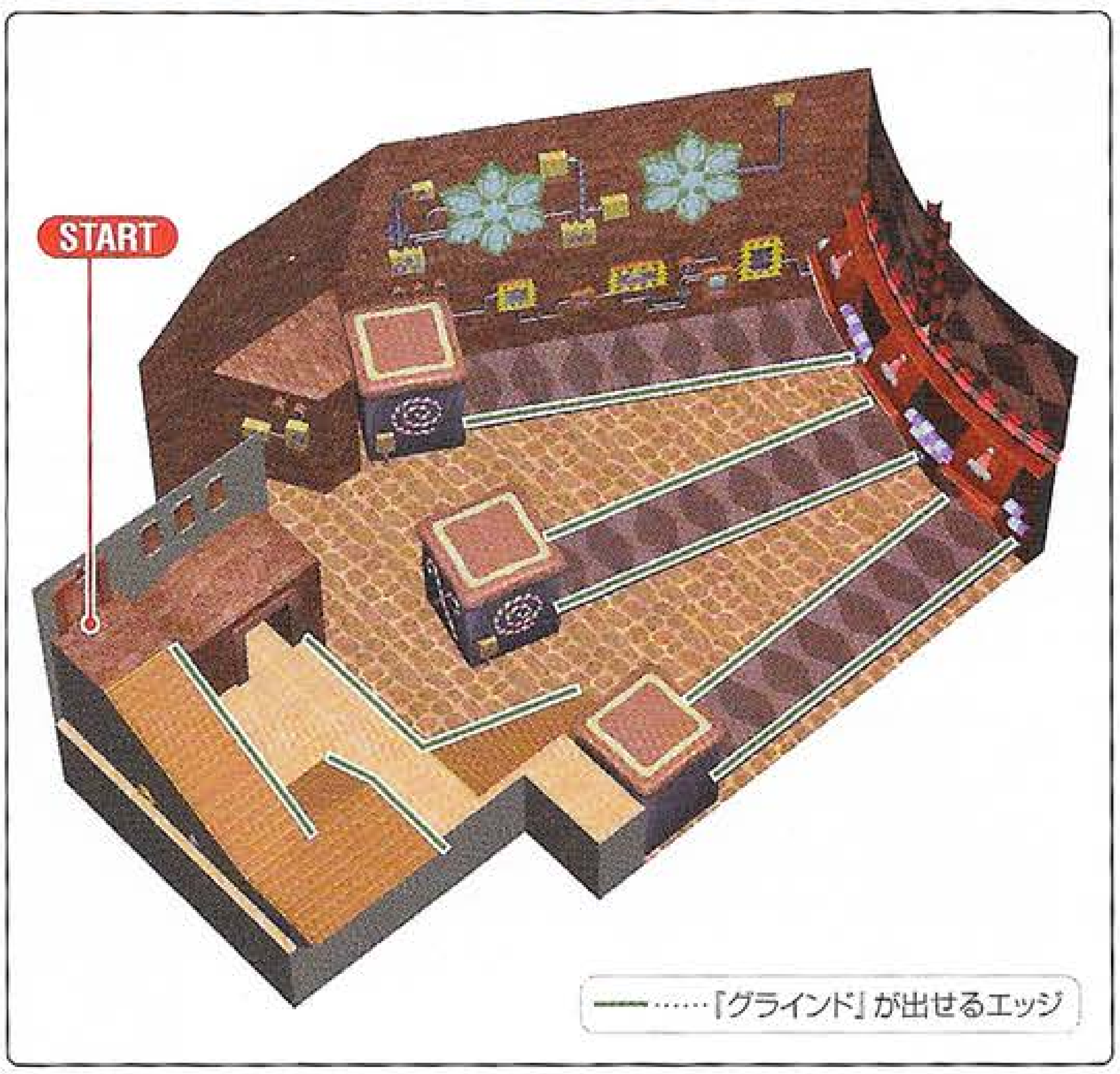
高いスコアを目指すのなら、動作が早く終わり、かつスコアの高いトリックを連発するのが基本。具体的には、エッジで『グラインド』→『360スピン』をくり返せばいい。『グラインド』をやりやすい、左下の連続写真の場所で行なうのがとくにオススメだ。逆に、『キックフリップ』や『ハンドスタンド』はスコアが低いので、出さないほうがいいだろう。





↑『グラインド』でエッジに乗ったあと、すばやく『360スピン』を出してから、再度『グラインド』を行なおう。

『SBファクトリーレイヴ』の舞台となるマップ





ミニゲーム22 SBタイムアタック

プレイできる場所

ポートロイヤル



8-3 街

プレイする方法

ポートロイヤルのエピソード1をクリアしたあと、8-1 高台でウィルに話しかける



基本ルール 短時間ですべてのポイントを通過する

スケボーに乗って 8-3 街を走り、23個のポイントをできるだけ短い時間で通過しよう。すべてのポイントを通過するとゲームは終了し、かかった時間が記録される。なお、ポイントを通過するとつぎのポイントが現れるなどの基本的なルールは、ミニゲーム『SBサンドスライダー』(→P.472)と同じだ。



⬅トリックも出せるが、タイムロスになってしまうので、出さないほうがいい。

攻略法 1回のジャンプで3個のポイントを通過しろ

タイムを短縮するうえでもっとも重要なのは、16〜18および20〜22のポイント。どちらも、1回のジャンプで3個のポイントすべてを通過するようにすれば、タイムを劇的に縮めることができる。具体的なやりかたは下の図のとおり。究極までタイムの短縮を目指すなら、コンフィグで「フィールドカメラ」を「マニュアル」にし、右スティックで視点を変えることでソラの移動方向を微調整するというテクニックを使うといい。

各ポイントの位置とジャンプするときの注意点





ミニゲーム23 ライトサイクル

プレイできる場所

スペース・パラノイド



ゲームエリア

プレイする方法

- スペース・パラノイドのエピソード1を進める(→P.295)
- エピソード1をクリアしたあとのスペース・パラノイドで、ターミナルにアクセスして「ライトサイクル」を選ぶ



基本ルール　ライトサイクルに乗ってゴールを目指せ

ライトサイクルでコースを走りながら、出現するハートレスを倒していく。画面左上には、倒した敵の数(スコア)が表示されるので、何体倒せるかに挑戦してみよう。なお、操作方法は右の図のとおりで、何も操作していないときでも自動的に前進する。

敵から攻撃されたり、壁にぶつかったりするとソラのHPは減っていく(光の柱にぶつかったときは、ひるむだけでダメージは受けない)。HPがゼロになる前にゴールすればクリアだが、ゼロになると失敗になってしまう。



←ソラも敵も『アタック』『チャージ』『ガード』の、3種類のアクションを使って戦う。

『ライトサイクル』の操作方法

L1またはL2／左旋回	左スティック／左右に移動	R1またはR2／右旋回
画面に「LEFT」が表示されているときに押すと、左に曲がる	ライトサイクルを左右へ移動させるほか、『アタック』と『チャージ』を出す方向を決める	画面に「RIGHT」が表示されているときに押すと、右に曲がる



■／チャージ	×／ガード	○／アタック
敵のすべてのアクションに打ち勝つ	敵が『アタック』を行なっていると消滅させ(※1)、『ガード』を行なっていると何も起こらない。敵の『チャージ』に打ち負ける	敵の『アタック』と『チャージ』に打ち勝ち、『ガード』に打ち負ける

※1…スコアには加算されない

ハートレスについて

出現するハートレスは、下記の5種類。ソラが特定の地点を通ると現れ、攻撃を仕掛けてくる。なお、敵は曲がり角を曲がらず(ソラが曲がったときは追いかけてくることがある)、壁にぶつかると消滅するが、その場合はスコアに加算されない。

マグナローダー(青)	マグナローダー(黄)	マグナローダー(緑)	マグナローダー(白)	ターミネーター
				
『アタック』を使う	『チャージ』を使う	『ガード』を使う	すべてのアクションを使う	その場を動かずに弾を撃つ(※2)

※2……この弾は『ガード』で弾き返せる

はじめてプレイする場合

回廊状のコースのあと、通常のコース(P.499〜P.501に掲載)を走ることになる。どちらのコースもスコアがなく、ソラのHPがゼロになるとゲームオーバーになってしまうので注意。なお、回廊状のコースでは「アクションを行なっていないハートレス」を5体倒すことがクリア条件になっている。



⇐通常のコースに移ったときのソラのHPは、回廊状のコースから引き継がれる。

攻略法 『チャージ』を使えば、すべてのアクションに打ち勝てる

敵を攻撃するときは、『チャージ』を使うのが基本。敵がどのアクションを行なっていても一方的に倒せるうえ、動作が『アタック』よりもわずかに速い。敵を数多く倒したいときはもちろん、単にクリアだけを目指す場合でも頼りになる攻撃だ。以下では、コース図とともに、具体的な戦いかたを紹介しよう。



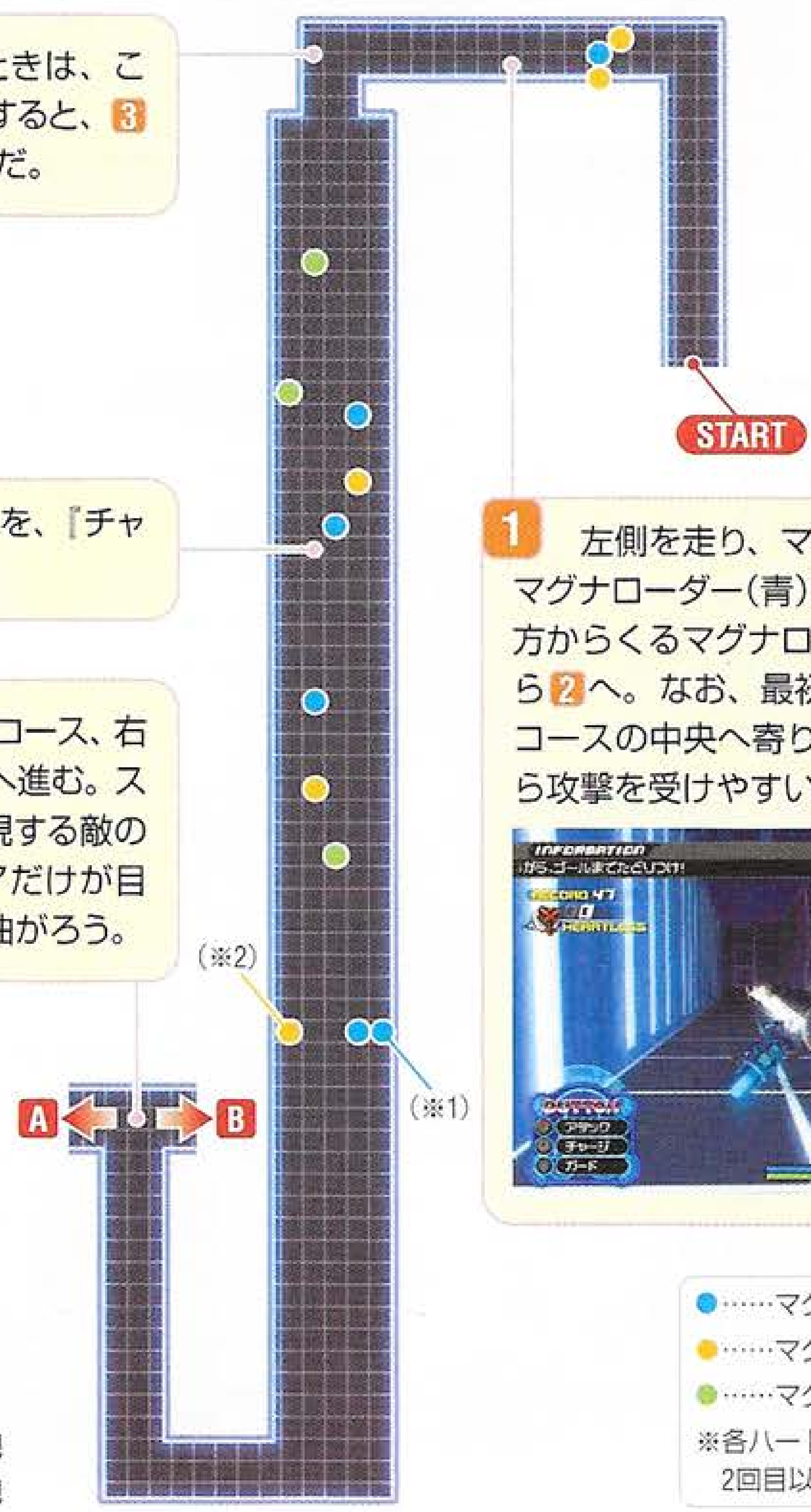
⇐『ガード』は、『アタック』を出してきた敵を消滅させてしまうので、スコアをかせぐときは使わないこと。

コース図と戦いかた

2 スコアをかせぎたいときは、この壁に2回ぶつかろう。すると、**3**で敵が2体多く出現するのだ。

3 後方からやってくる敵を、『チャージ』で倒していくのみ。

4 左へ曲がればP.500のコース、右へ曲がればP.501のコースへ進む。スコアをかせぎたいなら出現する敵の数が1体多い左へ、クリアだけが目的なら難易度の低い右へ曲がろう。



1 左側を走り、マグナローダー(黄)とマグナローダー(青)を倒す。直後に右後方からくるマグナローダー(黄)を倒したら**2**へ。なお、最初の2体を倒すときにコースの中央へ寄りすぎると、3体目から攻撃を受けやすいので注意。

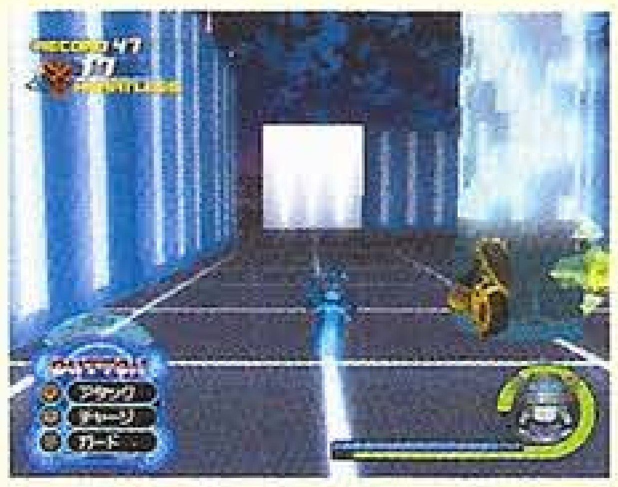
⇐最初の2体だけは、移動せずに攻撃できる『アタック』で倒すのがオススメだ。

●……マグナローダー(青)
●……マグナローダー(黄)
●……マグナローダー(緑)
※各ハートレスの種類と出現位置は、2回目以降のプレイでのもの

※1……**2**の壁に1回ぶつかると出現
※2……**2**の壁に2回ぶつかると出現

コース図と戦いかた

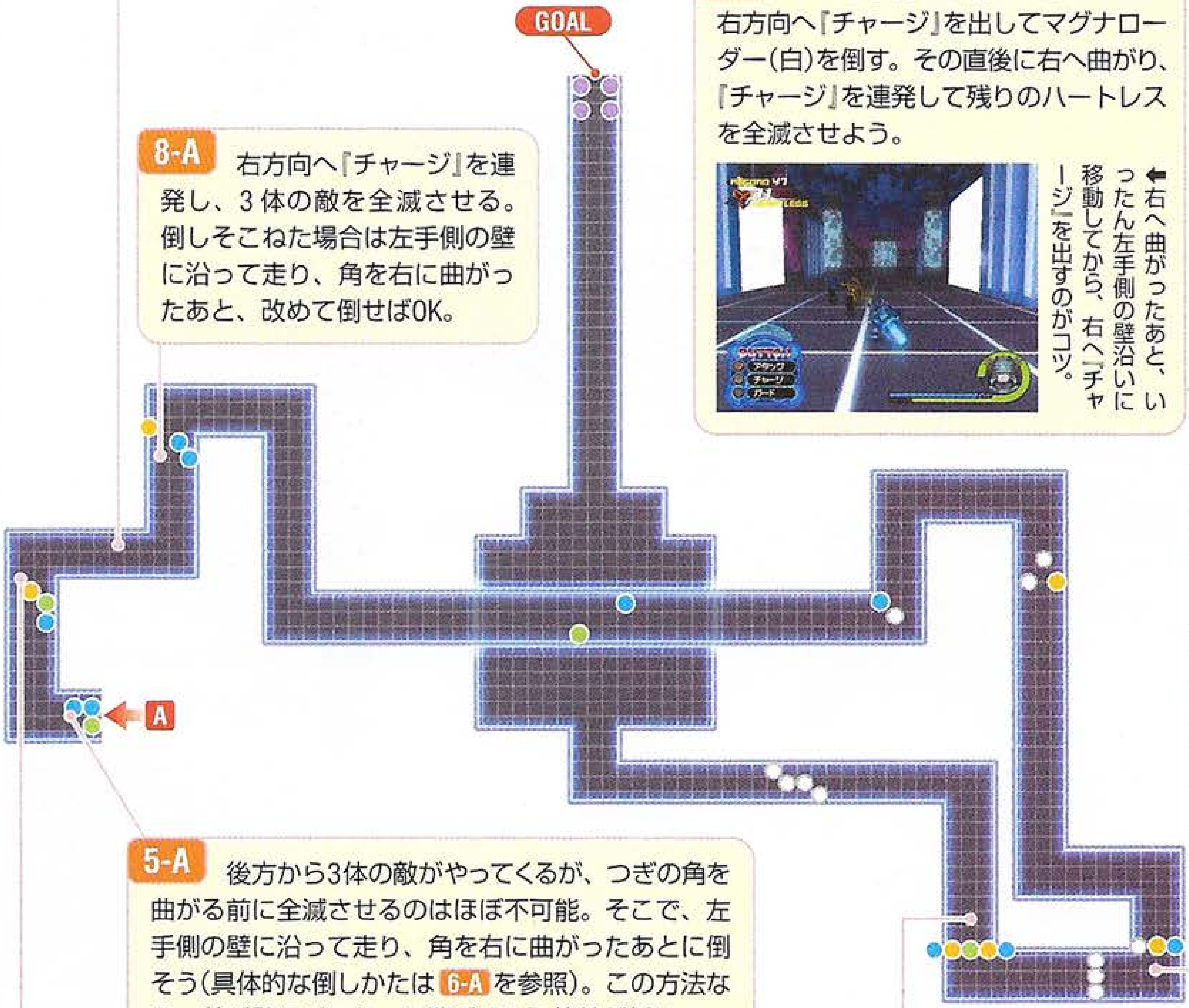
7-A 基本的には **6-A** と同じ。下の写真の位置から、右へ向かって『チャージ』を出したあと、左手側の壁へ近づき、そのまま壁沿いを走ればいい。



⬅ここから右方向へ『チャージ』。壁にぶつかってもいいので、敵を全滅させることを優先させよう。

- ●……マグナローダー（青）
- ●……マグナローダー（黄）
- ●……マグナローダー（緑）
- ○……マグナローダー（白）
- ●……ターミネーター

※各ハートレスの種類と出現位置は、2回目以降のプレイでのもの



9-A まず左手側の壁沿いを走りながら、右方向へ『チャージ』を出してマグナローダー（白）を倒す。その直後に右へ曲がり、『チャージ』を連発して残りのハートレスを全滅させよう。

⬅右へ曲がったあと、いったん左手側の壁沿いに移動してから、右へ『チャージ』を出すのがコツ。

8-A 右方向へ『チャージ』を連発し、3体の敵を全滅させる。倒しそこねた場合は左手側の壁に沿って走り、角を右に曲がったあと、改めて倒せばOK。

5-A 後方から3体の敵がやってくるが、つぎの角を曲がる前に全滅させるのはほぼ不可能。そこで、左手側の壁に沿って走り、角を右に曲がったあとに倒そう（具体的な倒しかたは **6-A** を参照）。この方法なら、敵が壁にぶつかって消滅する可能性が低い。

6-A 下の写真の位置から右方向へ『チャージ』を出し、**5-A** で出現した3体の敵を倒す。そのあと、左スティックを左に倒しながら、正面の壁に当たる直前に R1 ボタンを押し、そのまま左手側の壁沿いを走っていこう。

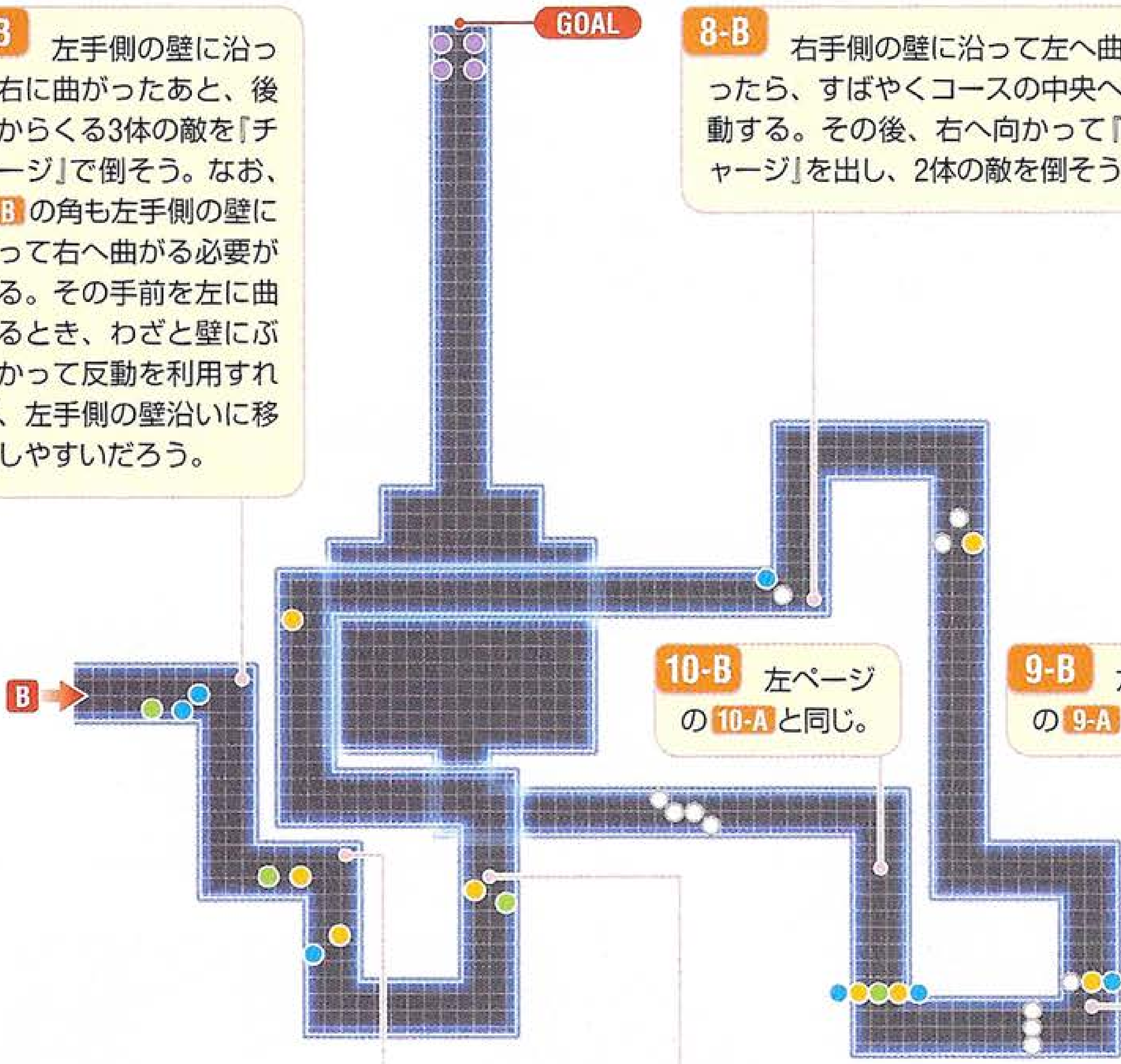


⬅この位置から右へ向かって『チャージ』を出す。タイミングがカンペキなら、3体の敵を一度に倒せる。

10-A 右方向へ『チャージ』を連発して、マグナローダー（緑）と、その向こう側にいるマグナローダー（青）およびマグナローダー（黄）を倒す。そのあと、正面の壁にぶつかる直前に左へ曲がれば、残っている敵が壁にぶつかりにくい。



⬅短い間隔で曲がり角が連続しているため、敵が壁にぶつかって消滅することが多い。



5-B 左手側の壁に沿って右に曲がったあと、後方からくる3体の敵を『チャージ』で倒そう。なお、**6-B** の角も左手側の壁に沿って右へ曲がる必要がある。その手前を左に曲がるとき、わざと壁にぶつかって反動を利用すれば、左手側の壁沿いに移動しやすいだろう。

8-B 右手側の壁に沿って左へ曲がったら、すばやくコースの中央へ移動する。その後、右へ向かって『チャージ』を出し、2体の敵を倒そう。

10-B 左ページの **10-A** と同じ。

9-B 左ページの **9-A** と同じ。

6-B 角を右へ曲がったら「コースの中央へ移動→左へ向かって『チャージ』を出す→正面の壁に当たる直前に左へ曲がる」の順にすばやく行動しよう。こうすれば、遅れてやってくるマグナローダー（青）ハートレスが、壁にぶつからずにすむ。



⬅角を左に曲がったあとは、マグナローダー（青）を速攻で倒したい。

7-B マグナローダー（緑）のあとからやってくるマグナローダー（黄）は、壁にぶつかって消滅することが多い。「マグナローダー（緑）の右手側に密着→マグナローダー（黄）が画面に見えたら、左方向へ『チャージ』を出す→直後に左へ曲がる」という方法で手早く倒そう。



⬅『チャージ』を出したあとは、左スティックを左へ倒しっぱなしにしておくこと。

ゴール前の荒かせぎ

ゴール前にいる4体のターミネーターを倒すには、ソラの攻撃を2〜3発ずつ当てる必要がある。そのため、通常は4体のうち1体しか倒すことができない。しかし、右の写真の方法を使えば、最大で3体のターミネーターを倒せるのだ(※1)。運の要素が強いものの、究極のスコアを目指すのであれば、積極的に狙ってみよう。



⬅奥側にいる1体を『チャージ』で倒したあと、壁にぶつかりながら『ガード』を連発して敵の弾を弾き返しつづける。

※1……「ビギナーモード」だと4体とも倒せることがある

クエストリストのコンプリートを目指せ

ジミニーメモの「クエストリスト」には、ミニゲームやイベントに関連するさまざまなクエストが登録される。本作を極限まで楽しむためにも、このコーナーとP.442～501を読んで、リストのコンプリートに挑戦してみよう。

クエストリストとは

オリンポスコロシアムのエピソード1をクリアすると、ジミニーメモに「クエストリスト」が追加される。このリストは、ゲーム中に果たすべき目標(クエスト)がワールドごとにまとめられたもの。最初はふたつの項目しかないが、特定の条件を満たすごとに増えていき、最終的に71種類のクエストが登録される。



⬅クエストをクリアすると、項目名の右側にミッキーマークがつく。

クエストをクリアするには

クエストは、ミニゲームに関するものと、イベントに関するもの(＝イベントクエスト)にわかれている。それぞれのクエストが登録される条件や、クリアするための方法は下の表のとおり。なお、一部のエピソードでは、物語を進めるためにミニゲームをプレイすることになるが、それだけではクエストはクリアできない。エピソードが終わってから、そのミニゲームが自由にプレイ可能になる条件を満たした時点で、はじめてクエストが登録され、クリアできるようになるのだ。



⬅『裏闘技大会：裏ハデスカップ』のクエストや、セフィロスを倒すクエストは、クリアがかなり難しい。



クエストが登録される条件とクリアする方法

	クエストの内容	クエストが登録される条件	クエストをクリアする方法
ミニゲームのクエスト	挑戦する もう一度挑戦する	そのミニゲームが自由にプレイ可能になる条件を満たす	ミニゲームをプレイする。最後までプレイせずに、途中でやめてもいい
	スコア○○でクリアする タイム○○でクリアする	そのミニゲームをプレイする	規定のスコアやタイムでミニゲームをクリアする
イベントクエスト	謎の三人娘にもう一度会う	ホロウバスティオンのエピソード2をクリアする	ホロウバスティオンの 2-6 城通用口でユウナと話す(→P.319)
	セフィロスにもう一度会う	ホロウバスティオンのエピソード3をクリアする	ホロウバスティオンの 2-13 闇の淵でセフィロスを倒す(→P.684)
	魔法の洞窟：試練の間でもう一度使命を果たす	アグラバーのエピソード1をクリアする	アグラバーの 9-9 魔法の洞窟：試練の間で2分以内に敵を全滅させる(→P.261)

※『SBフリースタイル』のクエストは、ホロウバスティオンのエピソード2をクリアするまで登録されない

クエストリスト

QUEST LIST

TWILIGHT TOWN トワイライトタウン

てがみはいたつ (→P.442)
- もう一度挑戦する
- タイム14秒以内にクリアする

にもつはこび (→P.443)
- もう一度挑戦する
- タイム15秒以内にクリアする

パフォーマンス (→P.444)
- もう一度挑戦する
- スコア100以上でクリアする

ポスターはり (→P.445)
- もう一度挑戦する
- タイム30秒以内にクリアする

ハチたいじ (→P.447)
- もう一度挑戦する
- タイム10秒以内にクリアする

ガラクタそうじ (→P.448)
- もう一度挑戦する
- スコア5以内でクリアする

ストラグルバトル：ハイネ (→P.450)
- 挑戦する
- スコア100差以上つけてクリアする

ストラグルバトル：セッツァー (→P.451)
- 挑戦する
- スコア150以上の状態でクリアする

ストラグルバトル：サイファー (→P.451)
- 挑戦する
- サイファーのスコアが0の状態でクリアする

SBストリートレイヴ (→P.452)
- 挑戦する
- スコア1000以上でクリアする

HOLLOW BASTION ホロウバスティオン

イベントクエスト (→P.319、684)
- 謎の三人娘にもう一度会う
- セフィロスにもう一度会う

SBフリースタイル (→P.454)
- 挑戦する
- スコア200以上でクリアする

OLYMPUS COLISEUM オリンポスコロシアム

フィルのトレーニング (→P.455)
- プラクティスに挑戦する
- マニアックに挑戦する
- スコア1000以上でクリアする

冥界闘技場：ペイン&パニック (→P.460)
- 挑戦する
- スコア2000以上でクリアする

冥界闘技場：ケルベロス (→P.461)
- 挑戦する
- スコア1000以上でクリアする

冥界闘技場：タイタン (→P.462)
- 挑戦する
- スコア5000以上でクリアする

冥界闘技場：運命の女神 (→P.463)
- 挑戦する
- スコア3000以上でクリアする

裏闘技大会：裏ペイン&パニック (→P.464)
- 挑戦する
- スコア2500以上でクリアする

裏闘技大会：裏ケルベロス (→P.464)
- 挑戦する
- スコア1300以上でクリアする

裏闘技大会：裏タイタン (→P.464)
- 挑戦する
- スコア10000以上でクリアする

裏闘技大会：裏ハデス (→P.465)
- 挑戦する
- スコア15000以上でクリアする

AGRABAH アグラバー

イベントクエスト (→P.261)
- 魔法の洞窟：試練の間でもう一度使命を果たす

まほうのじゅうたん (→P.470)
- もう一度挑戦する
- スコア65以上でクリアする

SBサンドスライダー (→P.472)
- 挑戦する
- スコア10以上でクリアする

HUNDRED ACRE WOOD 100エーカーの森

プーのおおあらし (→P.474)
- ●もう一度挑戦する
- ●スコア18000以上でクリアする

ハチミツスライダー (→P.476)
- ●もう一度挑戦する
- ●スコア8000以上でクリアする

プーとジャンプ (→P.479)
- ●もう一度挑戦する
- ●スコア2000以上でクリアする

どうくつ探検隊 (→P.480)
- ●もう一度挑戦する
- ●タイム90秒以内にクリアする

プーとハチミツのつぼ (→P.482)
- ●もう一度挑戦する
- ●スコア8000以上でクリアする

ATLANTICA アトランティカ

ミュージカル (→P.483)
- ●「ミュージカルは楽し」にもう一度挑戦する
- ●「パート・オブ・ユア・ワールド」にもう一度挑戦する
- ●「アンダー・ザ・シー」にもう一度挑戦する
- ●「私は帰ってきた」にもう一度挑戦する
- ●「ステキな仲間たち」にもう一度挑戦する

HALLOWEEN TOWN ハロウィンタウン

プレゼント作り (→P.495)
- ●もう一度挑戦する
- ●スコア150以上でクリアする

SBファクトリーレイヴ (→P.496)
- ●挑戦する
- ●スコア1000以上でクリアする

PORT ROYAL ポートロイヤル

SBタイムアタック (→P.497)
- ●挑戦する
- ●タイム40秒以内にクリアする

SPACE PARANOIDS スペース・パラノイド

ライトサイクル (→P.498)
- ●もう一度挑戦する
- ●スコア30以上でクリアする



ミニゲームの記録の限界に挑戦!!

ミニゲームのクエストをクリアできたら、そのあとはさらに高い記録に挑戦してみよう。参考までに、本書スタッフの記録を以下に紹介する。P.442～501にある各ミニゲームの攻略法を読んでプレイを重ね、これらを上まわるスコアやタイムを目指してほしい。

本書スタッフの記録

ミニゲーム名		記録
てがみはいたつ		00'06"33
にもつはこび		00'04"89
パフォーマンス		9999ポイント
ポスターはり		00'20"83
ハチたいじ		00'02"53
ガラクタそうじ		1カウント
SBストリートレイヴ		9999ポイント
SBフリースタイル		9999ポイント
フィルのトレーニング		3737ポイント
冥界闘技場	ペイン&パニックカップ	34183ポイント
	ケルベロスカップ	1938ポイント
冥界闘技場	タイタンカップ	99999ポイント
	運命の女神カップ	99999ポイント
裏闘技大会	裏ペイン&パニックカップ	99999ポイント
	裏ケルベロスカップ	1938ポイント
	裏タイタンカップ	99999ポイント
	裏ハデスカップ	99999ポイント
まほうのじゅうたん		70ポイント
SBサンドスライダー		45ポイント
プーのおおあらし		20000ポイント
ハチミツスライダー		9999ポイント
プーとジャンプ		99999ポイント
どうくつ探検隊		00'42"63
プーとハチミツのつぼ		9999ポイント
ミュージカル(第五章/※1)		126400ポイント
プレゼント作り		244ポイント
SBファクトリーレイヴ		9999ポイント
SBタイムアタック		00'14"89
ライトサイクル		48ポイント(※2)

※1……ジミニーメモには記録されない
※2……「ビギナーモード」では49ポイント

CHAPTER 7

グミシップ
GUMMI SHIP



『グミシップ』ガイド①

グミシップに挑戦!



まずは、『グミシップ』に挑戦するうえでぜひ知っておきたい基本的なことがらを説明しよう。

『グミシップ』にはふたつのパートがある

『グミシップ』は、星の海を渡る乗り物“グミシップ”に乗りこんでコースを進む「グミルート」のパートと、自分のグミシップを組み立てる「グミエディット」のパートにわかれている。グミルートをクリアすると、新しいワールドへ行けるようになるだけでなく、グミエディットで使える材料が手に入るのだ。



⬅グミルートは、3Dタイプのシューティングゲームになっている。

グミルート ▶P.510



◆敵を倒しながら進んで、その先のワールドへ行けるようにする
◆さまざまなミッションに挑戦する
◆グミブロックなどを集める



⬅グミルートでは、シップの材料であるグミブロックやアビリティユニットなどが手に入る。

◆グミブロックを使って、グミシップを組み立てたり加工したりする
◆グミシップの色を変える
◆グミシップにアビリティをセットする



グミエディット ▶P.558



⬅自分で組み立てたグミシップに乗って、グミルートへ出撃することができるのだ。

『グミシップ』に挑戦するには

ワールドマップ上にある、鍵穴のついた扉がグミルートだ。『グミシップ』で遊ぶときは、この扉に近づこう。ただし、物語の序盤では、ワールドマップ上に扉が出現していない。各ワールドのエピソードをクリアすると、新しいグミルートが出現して挑戦できるようになるのだ。なお、ワールドマップ上でのグミシップの操作方法はP.585を参照。

①ワールドマップへ出る

『グミシップ』に挑戦したいときは、セーブポイントからワールドマップへ出よう。エピソードをクリアした直後など、自動的にワールドマップへ出てグミシップに乗ることもある。



グミシップに乗船！

②グミルートを決める

ワールドマップ上を移動してグミルートに近づき、△ボタンを押せば出撃できる。グミルートに近づくと、画面右上に情報が表示されるので、それを参考にして挑戦するかどうかを決めよう。





これまでに獲得した最高ランク（→P.520）

クリアボーナスやトレジャーの入手率（→P.521）

一度でもクリアしたグミルートに表示される鍵穴マーク

③グミメニューで選ぶ

グミルートを決めるとグミメニューに切りかわる。グミルートへ出発するなら「スタート」、グミシップを組み立てるなら「グミエディット」、グミメニューを終えるなら「ワールドマップ」を選ぶ。

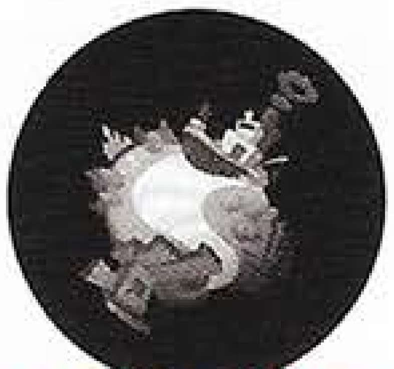


グミルートに出撃！

サポートメモ　セーブポイントからグミシップに乗れないことも

下記の3つのワールドにあるセーブポイントからは、ワールドマップへ出ることができない。これらの場所からワールドマップへ行くには、いったんディズニーキャッスルやホロウバスティオンにもどり、そこのセーブポイントを使う必要があるのだ。また、下記以外のワールドでも、物語の進行状況によってはワールドマップへ出られないことがあるので、気をつけておこう。

ワールドマップへ出られないワールド



タイムレス・リバー



スペース・パラノイド



100エーカーの森



↑この形のセーブポイントからはワールドマップへ出られない。

とにかく突破するためのベーシックガイド

ゲーム本編のエンディングを迎えるには、9つあるすべてのグミルートを、最低でも1回ずつクリアしなければならない。そこで、シューティングゲームが苦手だという人のために、『グミシップ』の基本的な攻略テクニックを紹介しよう。ゲームクリアを目指すだけなら、この2ページを読んでおけば十分だ。



⬅グミルートを1回ずつクリアするだけなら、それほど難しくはない。

「ハイウインド」シリーズに乗っていこう

グミルートへ出撃するときには、持っている設計図のなかから乗りこむグミシップを選べる。設計図にはおもに右のような種類があるが、グミルートの突破を目指すだけなら、「ハイウインド」シリーズのなかで一番レベル(LV)の高いものに乗るのが無難だ。



⬅出撃するグミシップは、「おすすめ設計図」のなかから選ぼう。



➡設計図はグミルートを突破したときに手に入ることが多い(→P.566)。

「ハイウインド」シリーズ



攻撃性能と防御性能のバランスが良いグミシップで、とくに初心者にはオススメ。設計図も入手しやすい。

「インビンシブル」シリーズ



HPが高めになっているグミシップ。敵の攻撃をかわすのが苦手なら、この設計図を選んでみるのもいい。

「ファルコン」シリーズ



攻撃を重視した作りのグミシップ。防御面は心許ないため、ほかのふたつのシリーズとくらべると上級者向け。

とにかく動きまわって攻撃を避けよう

敵からの攻撃を受けたグミシップはHPが減り、HPがゼロになるとそのグミルートの最初からやり直しになってしまう。敵はグミシップめがけて攻撃してくるので、つねに動きまわって避けるようにしよう。もっと安全に進みたいなら、⊗ボタンを連打してローリング(→P.513)をしながら動きまわるといい。

ここが重要!

- つねに円を描くように動きまわる
- 攻撃を受けそうなときは、移動しながら⊗ボタンでローリングして避ける



⬅画面の外周をグルグルまわっているだけで、多くの攻撃をかわせる。



➡ローリングは何回でも出せる。しかも、開始直後は無敵になれるのだ。

「ショット」の設定は「フルオート」にしておこう

グミルートを進んでいるときにスタートボタンを押すと、メニューが表示される。このなかの「ショット」の項目は、グミシップのショットの操作方法を変えるものだ。ここを「フルオート」にすれば、◎ボタンを押しっぱなしで自動的にショットを連射できてラクなので、忘れずに設定を変更しておこう。



⬅「フルオート」にすると、ロックオンの操作も変更される(→P.514)。

敵が落としたプライズを取っていこう

『グミシップ』でも、敵を倒すとプライズが出現する。プライズには、オレンジ色や緑色など、合計で4つの種類があるのだ。このうち緑色のものは、グミシップのHPを回復する効果があるので、できるだけ拾うにしよう。



⬆画面右下のHPゲージが減っていたら、緑色のプライズで回復すること。



⬆大きめの敵を倒すと、たくさんのプライズが出現する。

「おすすめ設計図」をパワーアップさせよう

どうしてもクリアできないようなら、「おすすめ設計図」のグミシップをパワーアップさせるといい。グミメニューで「グミエディット」を選び、加工したいグミシップの設計図を決めてから、下記の方法で強化させよう。材料を集める必要はあるが、この方法ならば確実にグミルートを突破しやすくなるはずだ。



⬅グミエディットのくわしい解説はP.558〜565を参照してほしい。

オススメのパワーアップ方法

グミブロックをつけかえる

セットされているグミブロック(シップの材料)をはずして、別のグミブロックにつけかえる。下の表にあるような、威力の大きい攻撃ができるものや敵の攻撃を防ぐものをつけるのがオススメだ。グミブロックは、赤や金色の敵を倒したときに出る特別なプライズを取れば手に入るので、敵を倒して集めよう。

グミブロック	性能
グラビラグミ グラビガグミ	敵に当たると破裂して周囲にも攻撃する、強力なショットが撃てる
コメットグミ メテオグミ	自動で敵を追いかけるレーザーが撃てる。連射も可能
シールドグミ シェルグミ	敵が撃ってきた一部の弾を防げる。サイズの大きいものもある

アビリティユニットをセットする

下記のようなアビリティユニットをセットして、グミシップに特別な効果を持たせる。アビリティユニットは、一度突破したグミルートに再挑戦し、用意されたミッションをクリアしたときに手に入ることが多い。

アビリティユニット	効果
ショットアップ	ショットの威力が上がる
ヒールアップ	2個以上同時にセットしておくと、緑色のプライズを取ったときに回復するHPの量が増える
オートリレイズ	HPがゼロになっても一度だけ復活できる
オートリジェネ	HPが少しずつ回復する

『グミシップ』ガイド②

グミルートに出撃!

グミルートの突破は、『グミシップ』の大きな目的のひとつ。敵の攻撃を避けつつクリアを目指そう。





グミルートに挑戦するには

グミルートに出撃するときは、グミメニューで「スタート」を選ぼう。そのあとは、下記のようにミッションレベルやグミシップなどを決めれば、グミルートへ出発できる。ただし、一度もクリアしていないグミルートに出撃するときはミッションレベルを選べず、自動的にレベル1に挑戦することになる(このときは、ランクが判定されない/→P.520)。

①ミッションレベルを選ぶ

1~3のどのミッションレベルに挑戦するかを決める。レベルごとにクリアの条件が異なり、レベル3はレベル1~2である程度の成績を収めないと選べない(→P.520)。



②グミシップを決める

持っている設計図のなかから、出撃するグミシップを決める。設計図は3つのグループにわかれていて、L1・R1ボタンでグループの表示を切りかえることが可能だ。





オリジナル設計図を選ぶと……

おすすめ設計図かスペシャルモデルを選ぶと……

③タイニーシップを決める

条件を満たしていれば、連れていくタイニーシップ(援護機)を最大2機まで選べる。連れていく必要がないときは、■ボタンを押して選択を中断しよう。



④グミルートへ出撃

敵の攻撃を避けつつグミルートを進もう。途中でグミシップのHPがゼロになると、リトライになってしまうので注意。無事にゴールへたどり着けばグミルートクリアだ。



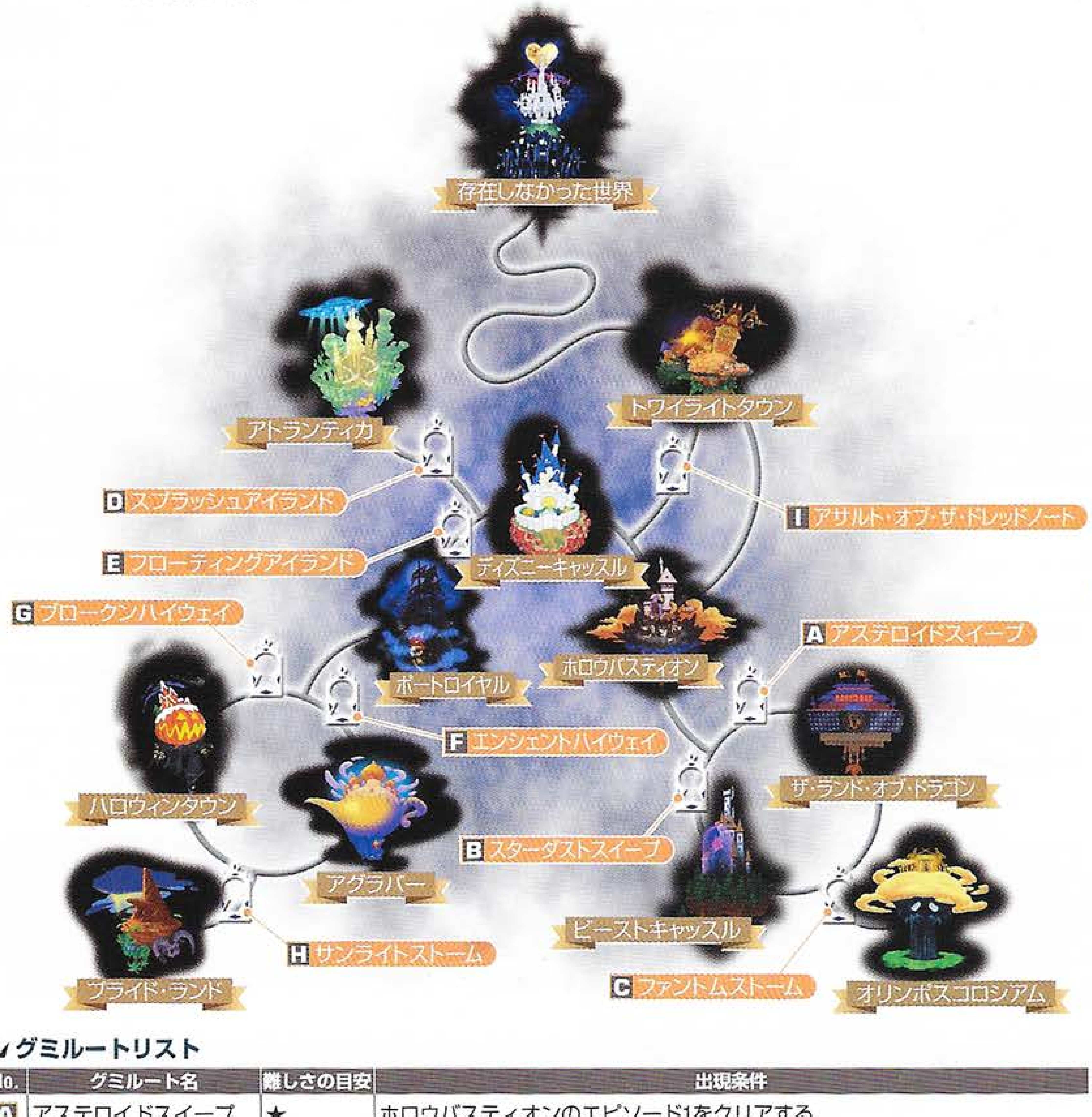


ワールドマップには9つのグミルートがある

ワールドマップ上で、ワールド同士を結んでいる道の途中にある空間がグミルートだ。各ワールドのエピソードをクリアしていくと、最終的にはワールドマップに9つのグミルートが出現する。グミルートの長さや登場する敵はそれぞれ異なり、あとのほうに出現するグミルートは難易度が高めになっているのだ。



⬅新しいワールドへ行くには、その手前にあるグミルートを一度はクリアする必要がある。



グミルートリスト

No.	グミルート名	難しさの目安	出現条件
A	アステロイドスイープ	★	ホロウバスティオンのエピソード1をクリアする
B	スターダストスイープ	★★	ホロウバスティオンのエピソード1をクリアする
C	ファントムストーム	★★★	ザ・ランド・オブ・ドラゴンかビーストキャッスルのエピソード1をクリアする
D	スプラッシュアイランド	★★	ディズニーキャッスルのエピソード1をクリアする
E	フローティングアイランド	★★★	ディズニーキャッスルのエピソード1をクリアする
F	エンシェントハイウェイ	★★★★	ポートロイヤルのエピソード1をクリアする
G	ブローケンハイウェイ	★★★★	ポートロイヤルのエピソード1をクリアする
H	サンライトストーム	★★★	アグラバーかハロウィンタウンのエピソード1をクリアする
I	アサルト・オブ・ザ・ドレッドノート	★★★★★	ザ・ランド・オブ・ドラゴン、ビーストキャッスル、アグラバー、ハロウィンタウンのエピソード2をクリアする

※「難しさの目安」は本書が独自に設定したもの

画面の見かたを覚えておこう

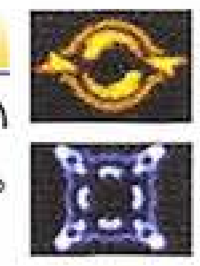
グミルートに出撃しているときには、画面上にさまざまな情報が表示される。グミシップのHPや画面外にいる敵の位置など、重要な情報も確認できるので、グミルートのクリアを目指すなら、それぞれの意味をしっかりと覚えておきたいところだ。

画面の見かた

スコア
獲得した得点。

破壊数
倒した敵や壊した障害物の数。

ロックオンマーカー
レーザーがどの敵を狙っているかを示すマーク（→P.514）。



メダルレベルアイコン
メダルレベルに対応したアイコン。

メダルレベル
スコアの倍率などに影響するレベル（→P.518）。



レーダーとアラート表示
左右や背後にいる敵を示すレーダー。スペシャルプライズ（→P.517）を出す敵はオレンジ色のマークになる。敵が現れた方向には「ALERT！」と表示される。





HPゲージ
グミシップのHP。ダメージによって緑の部分が減り、すべてなくなると撃墜されてやり直しになる。

スラッシュグミアイコン
セットしているスラッシュグミに対応したアイコン（→P.514）。

スラッシュゲージ
スラッシュの攻撃回数を増やすためのゲージ（→P.514）。





フォーメーションアイコン
タイニーシップのフォーメーションを表すアイコン（→P.516）。

スラッシュゲージのストック数
スラッシュで攻撃できる回数。スラッシュゲージが満タンになると1増える。

EXフォーメーション表示
タイニーシップがEXフォーメーションをとれるかどうかの表示（→P.516）。

レーザーゲージ
一度に撃てるレーザーの弾数。ロックオンすると水色から黄色になり、発射してから敵に当たるまでは消える。

Support Memo サポートメモ　ポーズ中に利用できるコマンドについて

グミルートを進んでいるときにスタートボタンを押すと、ポーズがかかる。このときにはポーズメニューが表示され、右表のようなことができるのだ。操作方法を切りかえたいときなどに利用しよう。



⬆ポーズを解除するときは、「つづける」を選ぶかスタートボタンを押す。

ポーズメニューで利用できるコマンド

コマンド	内容
つづける	ポーズを解除してゲームにもどる
リトライ	同じグミルートを同じシップで最初からやり直す
アドバイスログ	『グミシップ』に関するアドバイスを表示する
ショット	ショットの操作方法を切りかえる（→P.514）
バイブレーション	コントローラの振動の有無を切りかえる
上下いどう	グミシップを上下に動かす操作方法を切りかえる。「ノーマル」だと左スティックを倒した方向へ動き、「リバース」だと逆方向へ動く
カメラ	ミッションレベル3で、カメラの操作方法を切りかえる。「ノーマル」だとL1ボタンで左、R1ボタンで右に向き、「リバース」だとそれぞれ逆になる
グミメニューにもどる	進行を中断してグミメニューにもどる
ワールドマップにもどる	進行を中断してワールドマップにもどる

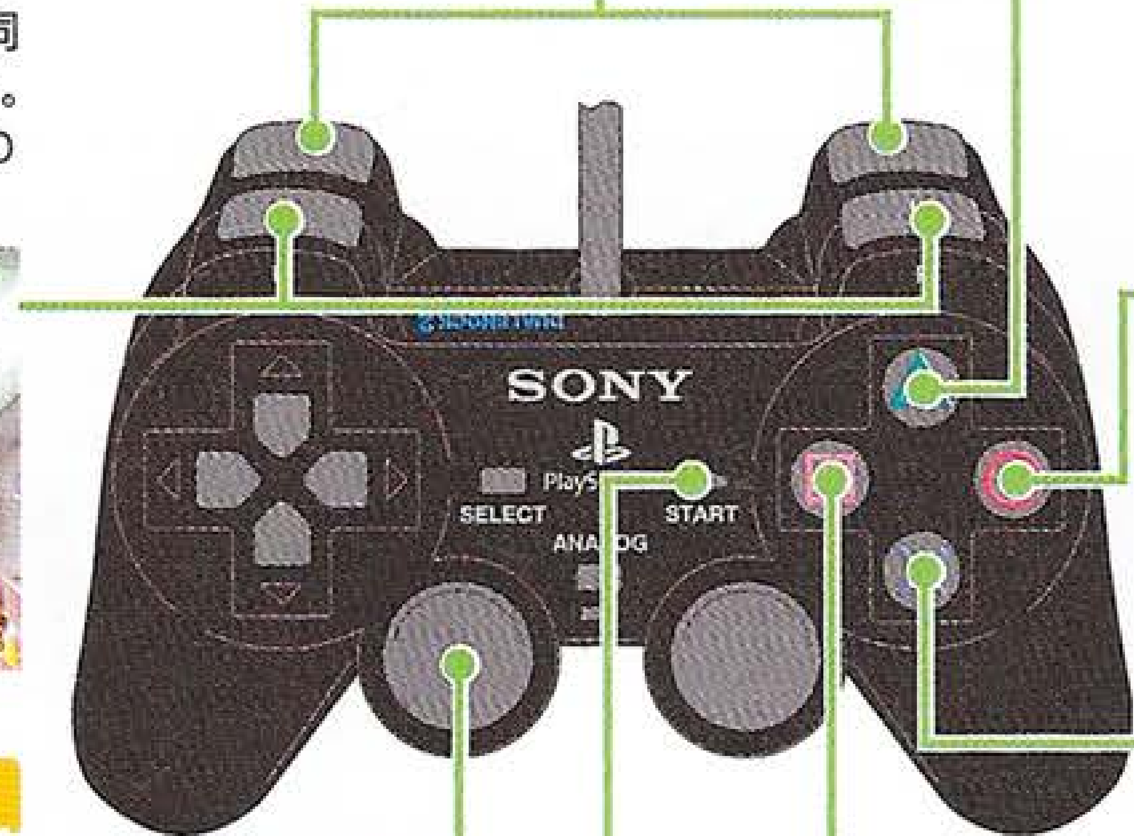
グミシップの動かしかた

画面の見かたと同じくらい重要なのが、グミシップの操作方法だ。思いどおりにグミシップを動かすためにも、下記の操作ガイドにはひととおり目を通しておこう。なお、シップに特定のグミブロックがセットされているときにしか行なえない操作もあるので注意。

ここが重要！

- 通常の攻撃は◎ボタンだけでできる
- ポーズメニューを使うと、一部の操作方法を変更できる
- カメラを操作できるのはミッションレベル3だけ

操作ガイド



L1 R1ボタン
カメラ操作
ミッションレベル3で、カメラの向きを左右に動かす。同時に押すと、うしろを向く。ポーズメニューで設定の切りかえが可能。



L2 R2ボタン
フォーメーションチェンジ
タイニーシップのフォーメーションを変更する(→P.516)。

△ボタン
スラッシュ
スラッシュゲージのストック数を消費して、スラッシュグミで攻撃する。連続で押せばスラッシュコンボが出せる(→P.514)。

◎ボタン
ショット、レーザー
シューティンググミやロックオングミで攻撃する。ポーズメニューで設定の切りかえが可能。

⊗ボタン
ローリング
グミシップがローリングする(下記参照)。

左スティック
グミシップの移動
グミシップを動かす。ポーズメニューで設定の切りかえが可能。

スタートボタン
ポーズ
ゲームを一時停止してポーズメニューを表示する。もう一度押すとポーズを解除。

▣ボタン
EXフォーメーション
タイニーシップをEXフォーメーションにするかどうかを切りかえる(→P.516)。

通常移動とローリングを使いこなす

グミシップは、左スティックで上下左右に移動するだけでなく、⊗ボタンを使った「ローリング」という特殊な移動もできる。ローリングすると、ふだんよりも速く移動できるうえに、少しのあいだ無敵になるため、敵の攻撃を避けやすくなるのだ。

ローリングの特徴

- 左スティックを倒しながらローリングすれば、その方向へ高速移動できる
- ローリング中の移動速度は、「ロール」というパラメータの値が高いほど速くなる
- ローリングを開始した瞬間はグミシップが無敵になる
- つかんできた敵を振りほどける



⬅敵の攻撃が激しいときは、ローリングをくり返しつつ移動しよう。



➡敵につかまれてしまっても、ローリングすれば脱出できるのだ。

攻撃方法は4種類ある

グミシップが使える攻撃には、下記のような4種類がある。大ざっぱにまとめると、遠くの敵にも攻撃できるのがショットとレーザー、近くの敵を攻撃するのがスラッシュとタックルだ。はじめのうちは、あつかいやすいショットを中心に使い、慣れてきたらレーザーやスラッシュなども利用してみるといいだろう。なお、これらの攻撃を出すには、それぞれに対応するグミブロック（ウェポングミ）がセットされている必要がある。

攻撃方法のバリエーション

ショット
連射ができる基本的な攻撃

おもにシューティンググミで出せる攻撃。前方へまっすぐ飛ぶ弾を発射する。特定のグミブロックでは、何かに当たると破裂して周囲の敵にもダメージを与える、強力なショットを撃つことができる。



⬅敵に与えるダメージは小さめだが、弾のスピードは速く、連射もできる。

レーザー
ロックオンした敵を追いかける

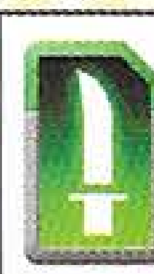
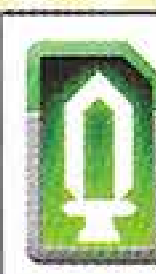
おもにロックオングミで出せる攻撃。敵をロックオンしたあと、その敵に向かって飛んでいくホーミングレーザーを放つ。一度ロックオンしたら、レーザーを放って攻撃するまでは解除されないため、連射には不向き。



⬅自動で敵を追いかけてくれるので、狙いを定める必要がないのがうれしい。

スラッシュ
近くの敵に斬りつける武器

スラッシュグミで出せる攻撃。剣を振るような動きで、相手のガードを破って攻撃する。スラッシュゲージが満タンになるとストック数が1増え（最大9まで）、そのぶんだけスラッシュが出せる。2種類以上のスラッシュグミがセットされているときに△ボタンを連続で押すと、ストック数が1減るだけで複数のスラッシュを出す「スラッシュコンボ」が可能。

アイコン				
種類	オリハルコングミ	マサムネグミ	エクスカリバーグミ	ラグナログミ



⬅スラッシュゲージは敵を倒すとチャージされる。その量は強い敵ほど多めだ。

タックル
ぶつかってダメージを与える

ストライクグミで使える攻撃。ストライクグミをセットしてある部分で敵にぶつかると、その敵へダメージを与える。

サポートメモ（Support Memo） ショットとレーザーは設定によって操作が変わる

ショットとレーザーは、ポーズメニューの「ショット」の設定によって、右の表のように操作方法が変わる。自分が使いやすい設定にしておくといいだろう。

「ショット」の設定によるちがい

設定	ショット	レーザー
セミオート	◎ボタンを押したときに発射する	◎ボタンを押しているあいだにロックオンして、放すと発射する
フルオート	◎ボタンを押しているあいだ連射する	◎ボタンを押していないあいだにロックオンして、押すと発射する

※ドレイングミで敵の弾を吸いこむ操作は、レーザーのロックオンと同じ

アビリティでグミシップの性能を上げる

グミシップには、グミブロックのほかにも「アビリティユニット」というものをセットできる。これがセットしてあると、敵に与えるダメージが増えたり、HPが自動で回復したりといった、特殊な効果を得られるのだ。



⬅スラッシュゲージをストックした状態で出撃できるアビリティもある。

ここが重要！

- セットされているアビリティは、つねに効果を発揮している
- 同じアビリティが複数セットされていると、そのぶんだけ効果が強まる
- グミルートへ出撃するシップを選ぶときに、セットされているアビリティを確認できる



➡グミエディットのアビリティセット画面でも、アビリティを確認可能。

攻めも守りもできるタイニーシップ

オリンポスコロシアムの手前にあるグミルート（ファントムストーム）をクリアすると、「タイニーシステム」というスペシャルアイテムが手に入る。これがあれば、グミシップの援護をしてくれる小型のシップ「タイニーシップ」を連れていけるようになるのだ。

タイニーシップは一度に2機まで連れていくことができ、攻撃面だけでなく防御面でも活躍してくれる。連れていけばかなりの戦力アップになるので、積極的に活用していこう。



⬅通常、タイニーシップはグミシップの左右に並んで飛行する。

ここが重要！

- 敵のノーマルショット（→P.557）を打ち消してくれる
- パラメータは、グミシップ本体のパラメータに加算される
- フォーメーションを切りかえられるアビリティユニットがある（→P.516）

Support Memo サポートメモ 好きなタイニーシップを連れていくには？

設計図のグループのなかで、おすすめ設計図とスペシャルモデルは、どんなタイニーシップを連れていけるかが決められていて、変更することはできない。一方、自分で組み立てたオリジナル設計図なら、出撃するときに連れていくタイニーシップを自由に選べるのだ。ただしその場合は、事前にタイニーシップを組み立てて、オリジナル設計図にメモしておく必要がある（→P.560）。



⬅グミシップとタイニーシップは、別々の設計図として記録されている。



➡グミブロックが不足していると、タイニーシップは連れていけない。

タイニーシップのフォーメーションをチェンジする

グミルートに連れていったタイニーシップは、グミシップの周囲で特定のフォーメーションをとる。利用できるフォーメーションは、グミシップにセットされているアビリティユニットなどによって右表のように決まるのだ。



⇐フォーメーションは、L2ボタンやR2ボタンでチェンジできる。

使用できるフォーメーションのちがい

グミシップの状態	アビリティ「チェンジタイプ」がセットされているかどうか	
	セットされていない	セットされている
通常のとき	サイド	サイド フロント ローリング トレース
バーサクモードのとき	ランダム	ランダム チェイス

チェイス以外のフォーメーションは、アビリティ「アクティヴタイプ」がセットされているときに◎ボタンを押すと、タイニーシップが活発に動く「EXフォーメーション」にそれぞれ切りかわる

フォーメーションの種類

サイド
標準的なフォーメーション



基本	EXフォーメーション
左右に固定される	距離が広がり機首を左右に振る

フロント
前方をガードしてくれる



基本	EXフォーメーション
前方に固定される	2機が並んで回転

ローリング
「サイド」の配置で周囲をまわる



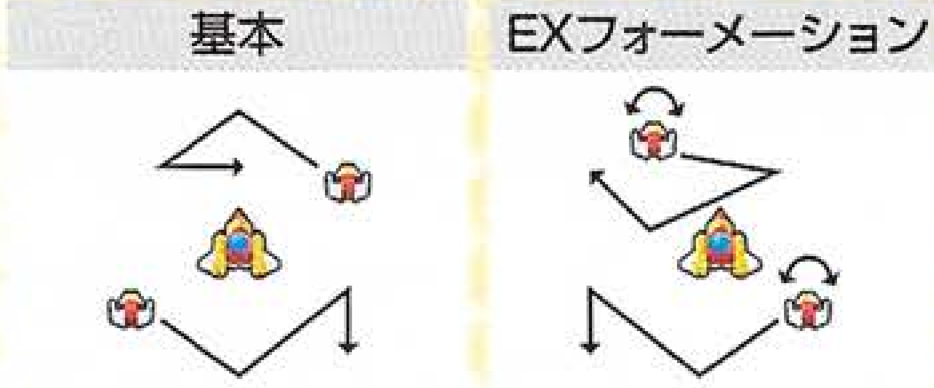
基本	EXフォーメーション
周囲を左まわりに回転	距離が広がり高速で右まわりに回転

トレース
グミシップと同じ動きをする



基本	EXフォーメーション
グミシップのあとを追う	距離が広がり高速化

ランダム
こまめに位置を動くスタイル



基本	EXフォーメーション
周囲を自由に動きまわる	高速化して機首を左右に振る

チェイス
敵へ急接近して攻撃する



基本	EXフォーメーション
敵に向かって飛んでいく	(EXフォーメーションにならない)

行く手をさえぎる敵や障害物

グミルートを進んでいると、途中で敵や障害物が現れる。敵からの攻撃を受けたり障害物に当たったりするとグミシップのHPが減ってしまうので、攻撃して破壊するか、避けるようにしよう。相手からの攻撃を減らすためにも、敵を倒しつつ進むのが安全だ。

ここが重要！

- どの敵がどの場所に出現するか、決まっていることが多い
- 基本的に、敵を倒さなくてもグミルートはクリアできる
- 敵をすばやく倒していると、赤色や金色の強い敵（レアエネミー）が出現することがある
- 障害物は、壊せるものと壊せないものがある

レアエネミーを出す方法（一例）



⬅特定の場所で、編隊を組んで飛んできた敵を短い時間で全滅させる。



⬅すると直後に、通常だと出現しないはずの赤い敵が姿を現すのだ。

敵を倒すとプライズが出る

敵を倒したり障害物を壊したりすると、プライズが出現する。プライズには右の3種類があり、倒したときにどのプライズを何個出すかは敵ごとに決まっているのだ。とくにスペシャルプライズは、特定の敵しか出さないうえ、一度取ったあとで同じ敵を再度倒しても出現しないので覚えておこう。



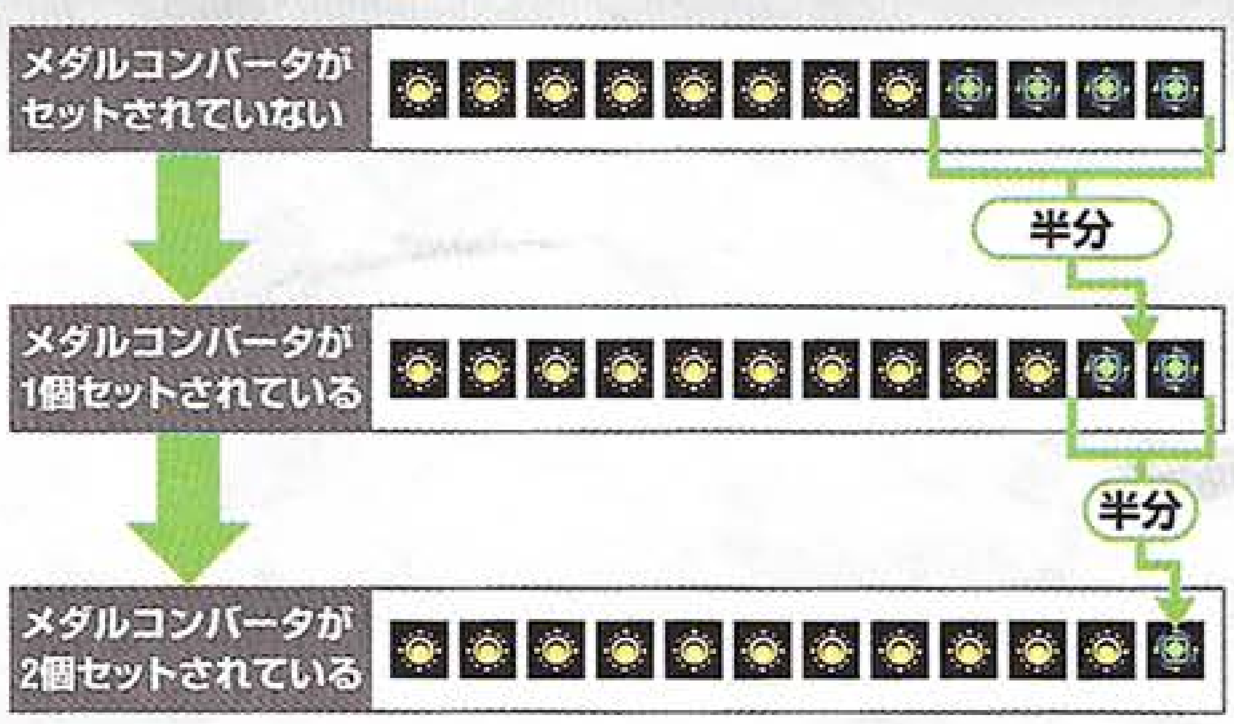
⬅メダルプライズとHPプライスは、近づけば取ることができる。

プライズの種類

プライズ名と形	効果
メダルプライズ 	もっとも出現数の多いプライズで、取るとスコアが100～1000点上がる（→P.519）。また、10個取るごとにメダルレベルが1上がる（→P.518）。
HPプライズ 	メダルプライズよりも出現数はかなり少ない。取るとグミシップのHPが3回復する。
スペシャルプライズ 	おもにレアエネミーや大型の敵を倒すと出現し、取るとトレジャーとしてグミブロックなどが手に入る（→P.521）。出現したときには、どんなに遠くにいても自動的に取れる。

Support Memo サポートメモ　メダルプライズとHPプライズの個数について

「メダルコンバータ」というアビリティがグミシップにセットされていると、倒した敵が出すHPプライズのうちの半分が、メダルプライズに変化する。また、このアビリティが2個セットされていれば、残りのHPプライズのさらに半分もメダルプライズに変わるのだ（右図参照）。メダルレベルを上げたいときは、メダルコンバータを活用するといいだろう。



メダルレベルが変わるしくみ

メダルプライズを何個も取ると、それにつれてメダルレベルが上がっていく。逆に、ダメージを受けるとメダルレベルは下がってしまう。その流れをまとめたのが下の図だ。メダルレベルが高いときほどスコアは上がりやすいので(→P.519)、高得点を目指すなら高いメダルレベルを保つようにしよう。



⬅メダルレベルや取ったメダルプライズの個数は画面左上に表示される。



メダルレベル30でバーサクモードが発動

メダルレベルが30になると、「バーサクモード」が発動してグミシップが強くなる。敵に与えるダメージが大きく増えるので、なるべく長くつづくようにしたいところだ。



⬅バーサクモードが発動すると画面が光り、グミシップからも光が出る。

バーサクモードの特徴

- 遠くにあるプライズもすべて吸い寄せる
- パラメータの「パワー」が100上がる
- タイニーシップのフォーメーションが特別なものになる(→P.516)
- 開始直後の3秒間は無敵になる
- ダメージを受けるとメダルレベルが大きく下がってバーサクモードが終了する(下がる量は、ミッションレベル×5)



➡特別なグミブロックを使うと、つねにバーサクモードになれるが……(→P.577)。

いろいろな方法でスコアを上げよう

グミルートを進んでいるときは、プレイの内容によってスコアが上がっていく。右下の表のように、敵を倒したりメダルプライズを取ったりすると、スコアを獲得できるのだ。ちなみに、グミルートをクリアするだけならば、無理にスコアを上げなくてもかまわない。一度クリアしたグミルートに出撃して、スコアアタックを行なうミッションに挑戦するときだけは(→P.520)、効率よくスコアをかせぐことが必要になるのだ。



⬅スペシャルプライズを出す敵は、ほかの敵よりも得点が高め。



➡スコアの1の位を見れば、攻撃を受けた回数が9回までわかる。

ここが重要!

- メダルレベルが高いときほどスコアは上がりやすい
- メダルレベルが30になっているあいだは、大量にスコアをかせぐチャンス
- メダルプライズ以外のプライズを取ってもスコアは獲得できない
- 敵や障害物を攻撃すれば、たとえダメージを与えられなくてもスコアが上がる

獲得するスコアの決まりかた

内容	スコア
●敵を倒す ●障害物を壊す	敵や障害物ごとの得点 ×レベルボーナス
●メダルプライズを取る	100×レベルボーナス
●攻撃を当てる	10 (メダルレベル30だと100)
●敵の弾をかき消す (タイニーシップで防ぐ、ドレイングミで吸いこむ、など)	100 (メダルレベル30だと1000)
●ダメージを受ける	1(最大で9まで)

メダルレベルごとのレベルボーナス

メダルレベル	ボーナス	メダルレベル	ボーナス	メダルレベル	ボーナス	メダルレベル	ボーナス
00	×1.0	08	×2.4	16	×4.0	24	×5.6
01	×1.0	09	×2.6	17	×4.2	25	×5.8
02	×1.2	10	×2.8	18	×4.4	26	×6.0
03	×1.4	11	×3.0	19	×4.6	27	×6.5
04	×1.6	12	×3.2	20	×4.8	28	×7.0
05	×1.8	13	×3.4	21	×5.0	29	×8.0
06	×2.0	14	×3.6	22	×5.2	30	×10.0
07	×2.2	15	×3.8	23	×5.4		

3種類のミッションに挑戦せよ

一度クリアしたグミルートにふたたび出撃すると、設定されたノルマの達成を目指すミッションに挑戦できる。ミッションは、グミルートごとに3種類ずつ、合計で27も用意されているのだ。すべてのミッションをクリアするのが『グミシップ』の最終目的のひとつでもあるので、ぜひチャレンジしてみよう。

ここが重要！

- ミッションは各グミルートごとにレベル1～3まであり、レベルによって目的が異なる
- 6段階あるノルマのどこまで達成できたかによってランクE～Sの成績が表示され、ランクごとにクリアボーナスがもらえる



⬆ミッションに挑戦するときは、出撃時にノルマなどが表示される。



⬆ミッション中にE～Sのマークが表示されたら、ランクが上がった合図。



⬆ゴール後には成績発表。過去の記録を上まわったかどうかもわかる。

一度グミルートをクリアすると、そのグミルートのミッションレベル1と2に挑戦できるようになる

ミッションレベル1
メダルレベルを上げよう

ミッションレベル1では、メダルレベルを上げるのが目的。なるべくダメージを受けないようにしつつメダルプライズを集めていこう。ちなみにミッションレベル1は、各ランクを得るためのノルマがどのグミルートでも同じだ。

ミッションレベル2
敵を倒そう

ミッションレベル2は、倒す敵の数がノルマとして設定されている。ほとんどの敵は、出現してからしばらくすると画面外へ消えてしまうので、ノルマを達成するためには、敵をすばやく倒していく必要があるのだ。

ミッションレベル1と2の両方をランクC以上でクリアすると、ミッションレベル3に挑戦できるようになる

ミッションレベル3
スコアを上げよう

ミッションレベル3ではスコアアタックに挑戦する。このレベルには右のような特徴があるので覚えておこう。これまでとちがい、画面外の敵を倒すには自分でカメラの向きを変える必要があるため、難易度はかなり高い。

ミッションレベル3だけの特徴

- ランクSの上に、ランクS+1～S+10の10段階がある
- L1ボタンやR1ボタンで、カメラの向きを自由に変えられる

クリアボーナスとトレジャーを集めよう

グミルートでは、ミッションのノルマを達成すれば「クリアボーナス」が、スペシャルプライズを取れば「トレジャー」が、それぞれ手に入る。ミッション開始時や終了時に△ボタンを押すと、このふたつの入手リストが表示されるのだ（右写真参照）。



⬅スペシャルプライズを取ると、トレジャーとしてグミブロックなどが入手できる。



➡クリアボーナスとトレジャーの入手率は、さまざまな画面で確認することが可能だ。

画面の見かた



クリアボーナス

ランクE～Sそれぞれのノルマ達成時にもらえるもの。達成したランクの左側にはチェックマークがつく。

トレジャー

スペシャルプライズ入手時にもらえるもの。基本的に、手に入る順番で並んでいる。

ここが重要！

- 「TREASURE」と表示されているのが、クリアボーナスとトレジャーの入手率
- 初回挑戦時以外は、ランクE以上でクリアしないと、途中で取ったトレジャーが没収される

Support Memo サポートメモ 「TREASURE」をすべて100%にすると……？

クリアボーナスとトレジャーの入手率を表す「TREASURE」は、ミッションごとに集計される。つまり、スペシャルプライズを全部取ってランクSまで達成すれば、そのミッションの「TREASURE」は100%になるのだ。全ミッションの「TREASURE」を100%にすると、特別なグミブロックが手に入り、全種類のグミブロックがそろうことになる。



⬅すべて100%にすると、つねにバーサクモードになれるクラウングミがもらえる。

設計図を手に入れるには

グミシップの設計図には、「おすすめ設計図」「スペシャルモデル」「オリジナル設計図」の3つのグループがある。このうち、オリジナル設計図は自分で作ったグミシップをメモするためのもの。残りのふたつについては、下記のような方法で入手できる。新しいグミシップを使うためには、クリアボーナスやトレジャーを集める必要があるわけだ。



⬅「ハイウインド」シリーズは、グミルートをクリアしていくだけで全部そろう。

ここが重要！

- おすすめ設計図は、その設計図に描かれているグミシップに必要な材料がそろうと、グミルートをクリアしたときに手に入る
- スペシャルモデルは、クリアボーナスやトレジャーとして手に入る

ミッションデータ

リストの見かた



❶ **グミルート名**……グミルートの名前。
❷ **ミッションのレベルと内容**……ミッションレベルと、ノルマの内容。
❸ **ランクのノルマとクリアボーナス**……そのランクを獲得するのに必要なノルマと、達成時にもらえるボーナス。ノルマは、ミッションレベル1ではメダルレベル、ミッションレベル2では倒した敵の数、ミッションレベル3ではスコアになっている。
❹ **ルート図**……グミルート全体の流れを表した図。出現している時間が長い敵は、黄色の線でその範囲を示している。数字は❺の「No.」、アルファベットは❻に対応。
❺ **トレジャーリスト**……手に入るトレジャーのリスト。各項目の意味は以下のとおり。
- No.…トレジャーの通し番号。❹と対応している
- トレジャー…スペシャルプライズを取ったときに手に入るもの
- 落とす敵…スペシャルプライズを出す敵の名前
- 方向…落とす敵が姿を現す方向。ミッションレベル3にのみ記載
- 倒しておく必要がある敵…トレジャーを落とす敵を出現させるために、すばやく倒しておかないといけない敵。一緒に出てくるが倒す必要がない敵については、カッコ書きで併記。「→」は、矢印の根元側の敵を手早く倒すと、矢印の先側の敵が出現することを示す

❻ **ピンポイントアドバイス**……注意すべき場所や敵の解説。

サポートメモ 高ランクを獲得するために覚えておきたいこと

ミッションにチャレンジするとき、ただやみくもにプレイするだけでは、なかなかノルマを達成できない。高いランクを出すためのコツをいくつか紹介するので、よく頭に入れておこう。

①有効なものをセットしておく

まずは、各ミッションをひととおりこなして、グミブロックなどを集めよう。下の表のものはとくに役立つので、できるかぎり獲得して、グミシップにセットしておきたい。

高ランクを得るために役立つもの

名前	解説
ブリザガグミ	広い範囲に攻撃できる
グラビガグミ	敵をまとめて倒せる
アルテマグミ	HPの高い敵を手早く倒せる
コックピットグミ	パワーを大幅に上げられる
APリミットアップ	アビリティのセット数が増える
ドロー	プライズを回収しやすくなる
メダルコンバータ	メダルプライズの数が増える
オートリジェネ	HPを少しずつ回復できる

②レアエネミーを一度倒しておく

スペシャルプライズを出す敵は、一度倒すと以降はメダルプライズなどを出すようになる。ミッションレベル1と3で高ランクを目指すなら、それらの敵を事前に倒しておこう。

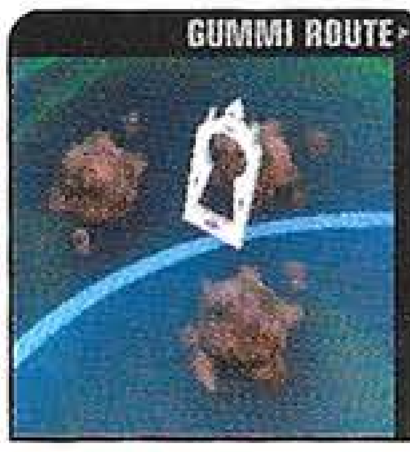


⬅レアエネミーは、2度目以降に倒したときにはメダルプライズを大量に出す。

③ミッションレベル3の敵を把握する

ミッションレベル3で出てくる敵の配置は、ミッションレベル1と2を合わせたような形になっている。スペシャルプライズが出ないときは、敵が姿を現す方向に気をつけつつ、ほかのレベルの出現条件も参考にしよう。

GUMMI ROUTE ASTEROID SWEEP



アステロイドスイープ

ミッションレベル **1** メダル集め

メダルプライズを大量に出す敵がいないので、地道に集めていこう。序盤と終盤で飛んでくる隕石には当たらないように注意。

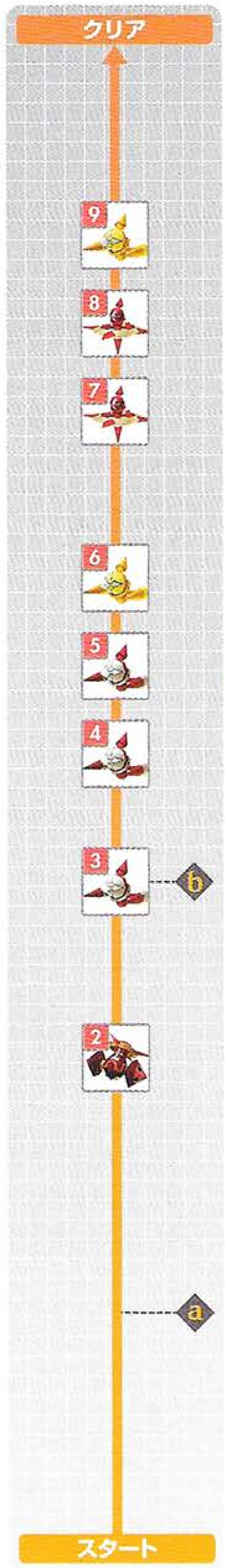
ランクのノルマとクリアボーナス

ランク	メダルレベル	クリアボーナス
S	30	パターンパレットA
A	26	ネオンボールグミ
B	22	ミニプロペラグミ
C	18	ファイラグミ
D	14	サンダラグミ
E	10	レーザーアップ



トレジャーリスト

No.	トレジャー	落とす敵	倒しておく必要がある敵
1	グラビデグミ	(初回クリア時に入手)	——
2	サンダーグミ	リングタンクR	——
3	ファイアグミ	ナイトヘッドR	シールドの直後に出るナイトヘッドの群れ
4	ブリザドグミ	ナイトヘッドR	——
5	マテリアルグミ×10	ナイトヘッドR	——
6	ネオンバーグミ	ナイトヘッドG	4と5を含むナイトヘッド+フローティングマインの群れ
7	スクエアライトグミ	リングタイプR	——
8	フラットヘッドグミ	リングタイプR	——
9	タイフーングミ	ナイトヘッドG	7と8を含むナイトヘッド+フローティングマインの群れ



ピンポイントアドバイス

PINPOINT ADVICE

a フローティングマインを有効に



フローティングマイン(写真の敵)は、倒すと爆発してまわりにいる敵を一掃できるので、優先して撃っていこう。ただし、グミシップのそばまで近寄られてしまうと、攻撃が当たらなくなる。しかも、そのあとに自爆をするので、爆風の届かないところまで逃げておくこと。

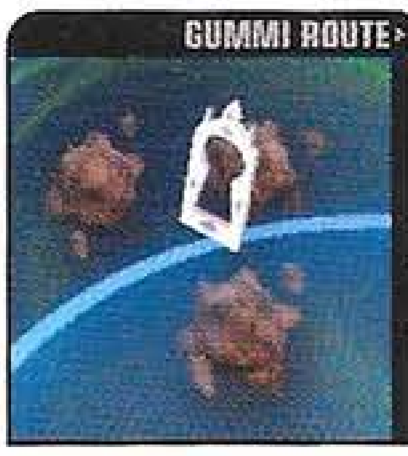
b 3の敵の出しかた



盾をかまえている敵(シールド)は、うしろから攻撃しないと倒せない。カメラの向きが後方に切りかわったらすばやく倒して、つぎに出てくるナイトヘッドに備えよう。



GUMMI ROUTE▸ASTEROID SWEEP



アステロイドスイープ

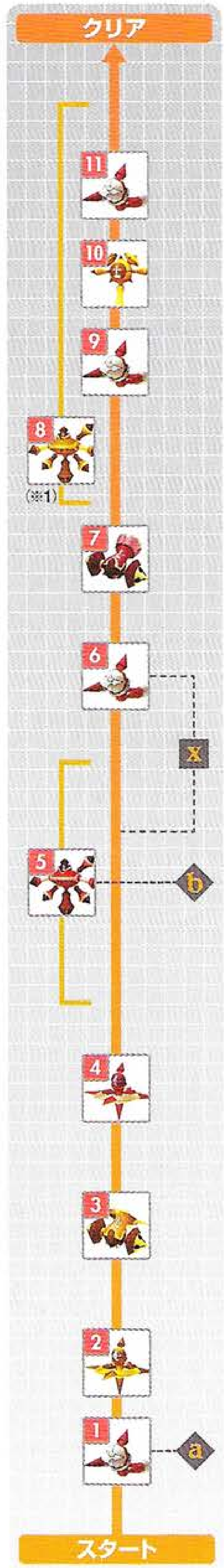
ミッションレベル
敵を倒す 2

キマイラが2体出現する。これらを早く倒さないと高いランクは狙えないので、できるだけ攻撃力を上げてミッションにのぞもう。

ランクのノルマとクリアボーナス

ランク	倒した数	クリアボーナス
S	500	ハイウインドαモデル
A	440	プロペラグミ
B	380	ラージシールドグミ
C	320	ファイラグミ
D	260	ノコギリグミ
E	200	グラビラグミ





トレジャーリスト

No.	トレジャー	落とす敵	倒しておく必要がある敵
1	ファイアグミ	ナイトヘッドR	——
2	テンペストグミ	リングタイプG	リングタイプ(+ナイトヘッド+フローティングマイン)の群れ
3	テンペストグミ	リングタンクG	右方向のリングタンクの群れ
4	ブリザドグミ	リングタイプR	前方のリングタイプ(+リングタンク)の群れ
5	プロペラグミ	キマイラR	——
6	ファイアグミ	ナイトヘッドR	x(谷間)に出るナイトヘッド(+フローティングマイン)の群れ
7	ブリザドグミ	リボルバータンクR	——
8	キングダムモデル	キマイラG	5
9	バーニアグミ	ナイトヘッドR	8に出るキマイラG(またはR)
10	ストームグミ	フローティングマインG	8に出るキマイラG(またはR)
11	バーニアグミ	ナイトヘッドR	8に出るキマイラG(またはR)

ピンポイントアドバイス

PINPOINT ADVICE

a ミッションレベル2での基本



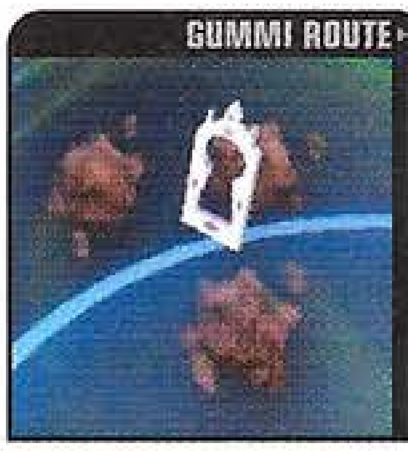
アステロイドスイープにかぎらず、ミッションレベル2では敵を倒した数だけが問われる。倒す手間を減らすためにも、HPが低い小型の敵を優先的に狙っていくといい。

b キマイラは速攻で



「倒した敵の数」には、敵が撃ってきたコントロールミサイルを破壊した数もカウントされる。キマイラRが撃ってくるコントロールミサイルCで「倒した敵の数」をかせぐこともできるが、それよりもキマイラRをすぐに倒してほかの敵を多く出現させたほうが、結果的にはおトクだ。

※1……5の敵を倒せなかったときは、もう一度5の敵が出現



GUMMI ROUTE ▸ ASTEROID SWEEP

アステロイドスイープ

ミッションレベル **3**
スコアアタック

ランクSが目標なら終盤でかせぐだけでいいが、そのためにはグミシップにキマイラGを倒せるだけの強さが必要となる。

ランクのノルマとクリアボーナス

ランク	スコア	クリアボーナス
S	1000000	フラットヘッドグミ
A	900000	ハリケーングミ
B	800000	スラスターグミ
C	700000	レーダーグミ
D	600000	グングニルグミ
E	500000	マサムネグミ

ランクS突破後

ランク	スコア	ランク	スコア
S+5	2700000	S+10	4700000
S+4	2300000	S+9	4300000
S+3	1900000	S+8	3900000
S+2	1500000	S+7	3500000
S+1	1100000	S+6	3100000

トレジャーリスト

No.	トレジャー	落とす敵	方向	倒しておく必要がある敵
1	ネオンバーグミ	リングタイプG	後	後方のリングタイプ(＋ナイトヘッド＋フローティングマイン)の群れ
2	ホイールグミ	リングタンクG	右	右方向のリングタンクの群れ
3	サンダーグミ	リングタイプR	前	前方のリングタイプ(＋リングタンク)の群れ
4	ブリザドグミ	リングタンクR	左	──
5	グラビデグミ	フローティングマインR	前	──
6	スラッシュヘイスト	キマイラR	前	──
7	バーニアグミ	ナイトヘッドR	後	6の直後に出るナイトヘッドの群れ
8	テンペストグミ	ナイトヘッドR	右	──
9	ファイアグミ	ナイトヘッドR	左	──
10	タイフーングミ	ナイトヘッドG	後	8 9
11	バーニアグミ	ナイトヘッドR	後	x(谷間)に出るナイトヘッド(＋フローティングマイン)の群れ
12	ソニックターボグミ	ナイトヘッドG	前	xに出るナイトヘッド(＋フローティングマイン)の群れ
13	デフォルトスラッシュ	キマイラG	前	6
14	テンペストグミ	ナイトヘッドR	前	13に出るキマイラG(またはR)
15	ファイアグミ	ナイトヘッドR	前	13に出るキマイラG(またはR)
16	タイフーングミ	フローティングマインG	前	13に出るキマイラG(またはR)



ピンポイントアドバイス

PINPOINT ADVICE

a 同時アラートの対処法



5の敵と、4方向のいずれかのフローティングマインを倒せば、ほかの敵も爆発に巻きこんで一掃できる。

b 機雷のピンチとチャンス

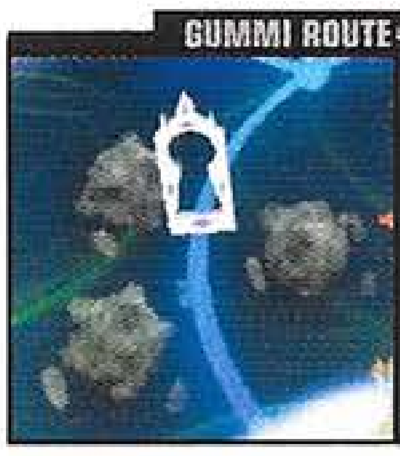
前後(おもに後方)からフローティングマインが現れるので、近寄られる前に破壊していこう。確実に倒していけば、8〜12のトレジャーを獲得できる。

c 一気にランクアップ

キマイラGを倒して大量のメダルプライズを取り、そのまま敵を倒しつつダメージを受けずに進めば、100万点以上のスコアを達成可能だ。

※2……6の敵を倒せなかったときは、もう一度6の敵が出現

GUMMI ROUTE▸STARDUST SWEEP



スターダストスイープ

ミッションレベル **1**

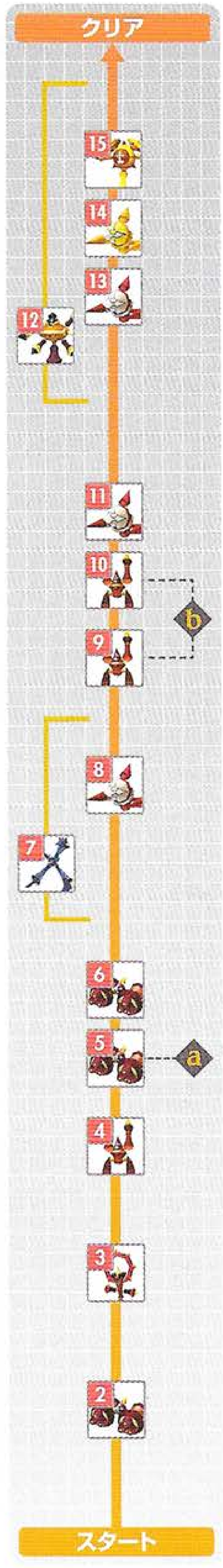
メダル集め

今後も何度か相手をすることになるハンターが初登場。メダルレベルを上げるには、最後に出てくるキマイラを狙うといい。

ランクのノルマとクリアボーナス

ランク	メダルレベル	クリアボーナス
S	30	パターンパレットB
A	26	ローターグミ
B	22	シールドグミ
C	18	ソリッドヘッドグミ
D	14	ブリザラグミ
E	10	ショットアップ





トレジャーリスト

No.	トレジャー	落とす敵	倒しておく必要がある敵
1	ヒールアップ	(初回クリア時に入手)	――
2	ブリザドグミ	ガトリングR	最初に出るガトリングの群れ
3	ファイアグミ	ミラージュR	ミラージュ
4	ファイアグミ	アタッカーR	――
5	バブルヘッドグミ	ガトリングR	ガトリング+フローティングマイン(+ナイトヘッド)の群れ
6	ファイアグミ	ガトリングR	――
7	マテリアルグミ×10	ハンター	――
8	バーニアグミ	ナイトヘッドR	7→ナイトヘッドなどの群れ
9	サンダーグミ	アタッカーR	高台下のアタッカー×3+リボルバータンク
10	ブリザドグミ	アタッカーR	高台にいるアタッカー×2
11	バーニアグミ	ナイトヘッドR	高台付近のミラージュ
12	サンダーグミ	キマイラ	――
13	ブリザドグミ	ナイトヘッドR	12
14	タイフーングミ	ナイトヘッドG	12
15	ネオンボールグミ	フローティングマインG	12

ピンポイントアドバイス

PINPOINT ADVICE

a 5の敵の出しかた



写真のように敵が出てきたのが見えたら、フローティングマインを利用して周囲の敵をすばやく倒す。

b 9と10の敵の出しかた



⬅このアタッカーたちをすべて破壊すると、直後に9の敵が出現。



➡台の上にいるアタッカーまで連続で倒すと10の敵が現れる。



GUMMI ROUTE▸STARDUST SWEEP

スターダストスイープ

ミッションレベル 2 敵を倒す

レベル1よりもハンターが強くなっている。キマイラを早めに倒すのが重要なのは、アステロイドスイープのレベル2と同じだ。

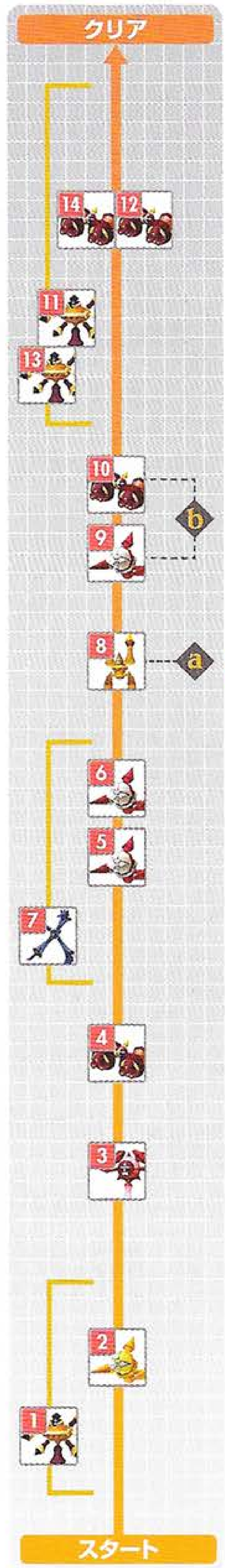
ランクのノルマとクリアボーナス

ランク	倒した数	クリアボーナス
S	500	コヨコヨモデル
A	440	スラスターグミ
B	380	パラボラグミ
C	320	ブリザラグミ
D	260	レーダーグミ
E	200	オリハルコングミ



トレジャーリスト

No.	トレジャー	落とす敵	倒しておく必要がある敵
1	ヒールアップ	キマイラ	—
2	ストームグミ	ナイトヘッドG	1
3	グラビデグミ	フローティングマインR	フローティングマイン+ガトリング+ナイトヘッドの群れ
4	テンペストグミ	ガトリングR	7の直前に左と上から出るガトリング×5
5	バーニアグミ	ナイトヘッドR	7
6	ファイアグミ	ナイトヘッドR	7
7	サンダーグミ	ハンター	—
8	スクリューグミ	アタッカーG	アタッカーの最初の4体
9	バーニアグミ	ナイトヘッドR	ナイトヘッド(+ガトリング)の群れ
10	デフォルトスラッシュ	ガトリングR	ガトリング(+ナイトヘッド)の群れ
11	ファイアグミ	キマイラ	—
12	スラッシュヘイスト	ガトリングR	11
13	ブリザドグミ	キマイラ	—
14	テンペストグミ	ガトリングR	13



ピンポイントアドバイス PINPOINT ADVICE

a 8の敵の出しかた



アタッカーがたくさん見える場所にさしかかったら、手前にいるアタッカーを攻撃しよう。4体すべてを倒すことができれば、アタッカーGが画面奥に姿を現すのだ。

b 9と10の敵の出しかた



写真のようにミラージュが見えたら、直後にグミシップが前方を向く。そのときにフローティングマインを攻撃して、ナイトヘッドとガトリングを巻きこんでいこう。



スターダストスイープ

ミッションレベル 3
スコアアタック

飛んでいる敵をどのようにさばくかが攻略のカギ。アタッカーからの攻撃は、まず当たらないので気にしなくてもいい。

ランクのノルマとクリアボーナス

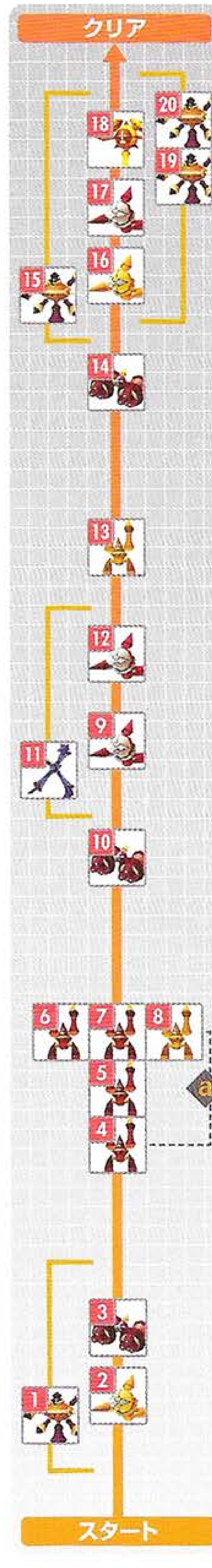
ランク	スコア	クリアボーナス
S	1000000	バブルヘッドグミ
A	900000	ソニックターボグミ
B	800000	ブースターグミ
C	700000	ドリルグミ
D	600000	アンテナグミ
E	500000	コメットグミ

ランクS突破後

ランク	スコア	ランク	スコア
S+5	2700000	S+10	4700000
S+4	2300000	S+9	4300000
S+3	1900000	S+8	3900000
S+2	1500000	S+7	3500000
S+1	1100000	S+6	3100000

トレジャーリスト

No.	トレジャー	落とす敵	方向	倒しておく必要がある敵
1	ブースターグミ	キマイラ	後	──
2	ネオンバーグミ	ナイトヘッドG	後	1
3	ファイアグミ	ガトリングR	前	最初に出るガトリングの群れ
4	サイクロングミ	アタッカーR	左	──
5	スラスターグミ	アタッカーR	前	4
6	サイクロングミ	アタッカーR	後	5
7	スラスターグミ	アタッカーR	後	5
8	ドリルグミ	アタッカーG	後	5
9	ラージローターグミ	ナイトヘッドR	左	11
10	ファイアグミ	ガトリングR	右	──
11	パラボラグミ	ハンター	前	──
12	テンペストグミ	ナイトヘッドR	後	11→ナイトヘッドなどの群れ
13	ローターグミ	アタッカーG	前	アタッカーの最初の4体(→P.527の◆)
14	ファイアグミ	ガトリングR	前	ガトリング+ナイトヘッドの群れ(→P.527の◆)
15	ブリザドグミ	キマイラ	後	──
16	ラウンドライトグミ	ナイトヘッドG	後	15
17	テンペストグミ	ナイトヘッドR	後	15
18	ネオンボールグミ	フローティングマインG	後	15
19	グラビデグミ	キマイラ	前	──
20	ミニプロペラグミ	キマイラ	前	──



ピンポイントアドバイス

PINPOINT ADVICE

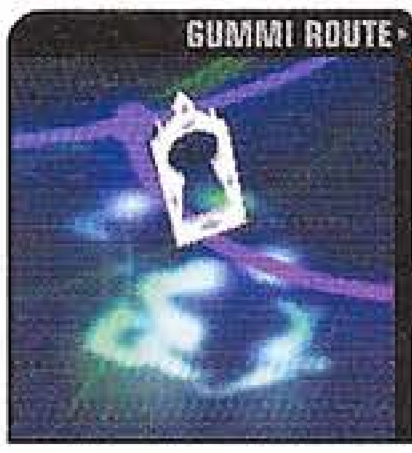
a 5～8の敵の出しかた



↑まずは左を向いて、このアタッカーRを破壊。すぐに前を向くと5の敵がいる。



↑無事に5の敵を倒すことができれば、後方に6～8の敵が姿を現す。



GUMMI ROUTE PHANTOM STORM

ファントムストーム

ミッションレベル **1**

メダル集め

ゴーストシップに設置されているキャノンSやシャフトSなどを積極的に壊さないと、満足にメダルレベルが上がらないので注意。

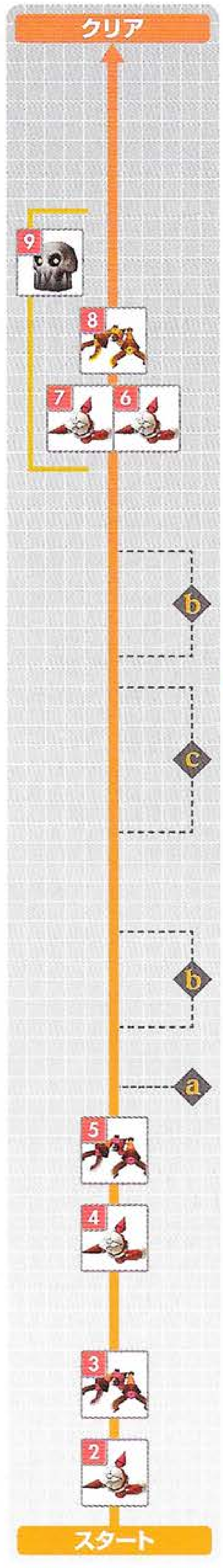
ランクのノルマとクリアボーナス

ランク	メダルレベル	クリアボーナス
S	30	リアルパレット
A	26	ハリケーングミ
B	22	フラットヘッドグミ
C	18	ショットアップ
D	14	グラビラグミ
E	10	オートリレイズ



トレジャーリスト

No.	トレジャー	落とす敵	倒しておく必要がある敵
1	タイニーシステム	(初回クリア時に入手)	——
2	スクエアライトグミ	ナイトヘッドR	最初に出るナイトヘッドの群れ
3	マテリアルグミ×10	キャッチャーR	——
4	ブリザラグミ	ナイトヘッドR	——
5	ファイラグミ	キャッチャーR	——
6	スラスターグミ	ナイトヘッドR	9の場所に出る右側のナイトヘッドの群れ
7	スクエアライトグミ	ナイトヘッドR	9の場所に出る左側のナイトヘッドの群れ
8	ネオンバーグミ	キャッチャーG	——
9	グラビデグミ	ヘッド(ゴーストシップ)	——



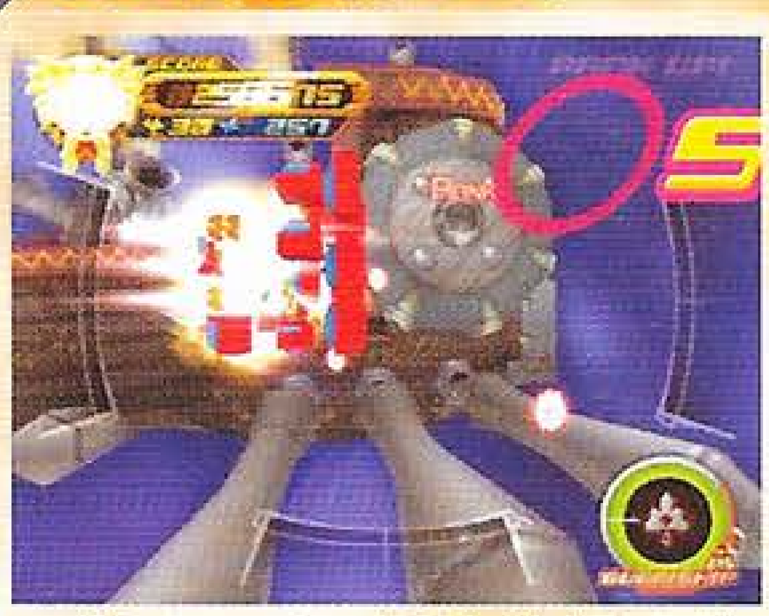
ピンポイントアドバイス

PINPOINT ADVICE

a ゴーストシップとの戦い

ファントムストームではゴーストシップと戦うことになり、各ミッションの最後には、ゴーストシップのヘッドとの対決が待っている。なお、ゴーストシップに設置されているパーツの位置はP.553を参照。

b キャノンSで一発ランクS



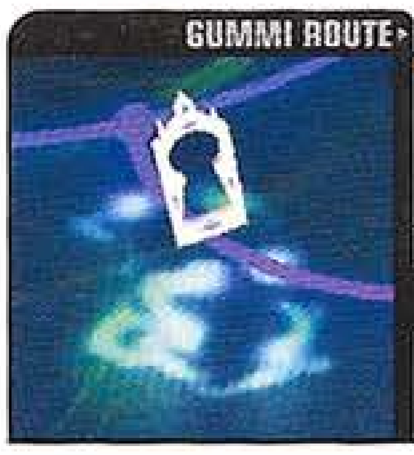
グミシップの攻撃力が高ければ、キャノンSを攻撃しつづけるだけで、メダルプライズが絶え間なく出現する。これを利用すれば、一瞬のうちにメダルレベルを上げられるのだ。

c キャノンMは弾避けを優先



キャノンMから発射されるスプレッドボムは、爆発してかなり広い範囲を攻撃する。スプレッドボムがまだ小さく見えているうちに、爆発しそうな場所から離れておこう。





ファントムストーム

ミッションレベル **2** 敵を倒す

レベル2は、ゴーストシップ以外の敵との戦いがメイン。高いランクを獲得するためのカギは、ゴーストがにぎっている。

ランクのノルマとクリアボーナス

ランク	倒した数	クリアボーナス
S	500	トンベリモデル
A	440	ストームグミ
B	380	ソニックターボグミ
C	320	レーダーグミ
D	260	グングニルグミ
E	200	サンダラグミ



トレジャーリスト

No.	トレジャー	落とす敵	倒しておく必要がある敵
1	グラビデグミ	キャッチャーR	最初に出るキャッチャーの群れ
2	ファイラグミ	ガトリングR	最初に出るガトリング×4
3	スクリューグミ	キャッチャーR	──
4	サイクロングミ	ミサイラーG	──
5	ネオンバーグミ	ガトリングG	──
6	ネオンボールグミ	キャッチャーG	──
7	グラビデグミ	キャッチャーR	──
8	メテオグミ	ドリラーR	ドリラー×2
9	ドリルグミ	ドリラーG	8
10	スラスターグミ	ミサイラーR	──
11	ブースターグミ	ヘッド(ゴーストシップ)	──



ピンポイントアドバイス

PINPOINT ADVICE

a 撃っても破壊できない



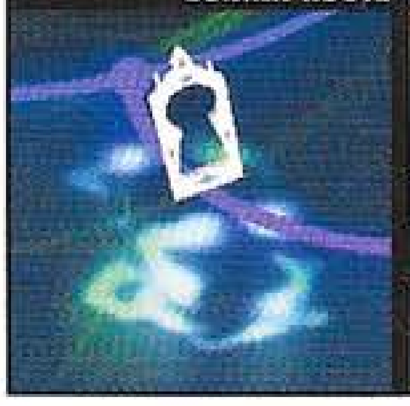
ここに出現するゴーストシップや、中盤で飛んでくる城の破片は、攻撃するとスコアが上がっていくが、破壊することはできない。

b ドリラーのさらなる追加



手早くドリラーを倒しつづけていると、9の敵のあとにもドリラーが追加で出現する。しかも、このときには同時にたくさんのゴーストも姿を現すので、倒した敵の数を大幅に伸ばすチャンスだ。





ファントムストーム

ミッションレベル 3
スコアアタック

基本的に、レベル1と同じくキャノンSを撃てばいい。ランクS達成だけが目的なら、ほかの敵は無視してかまわない。

ランクのノルマとクリアボーナス

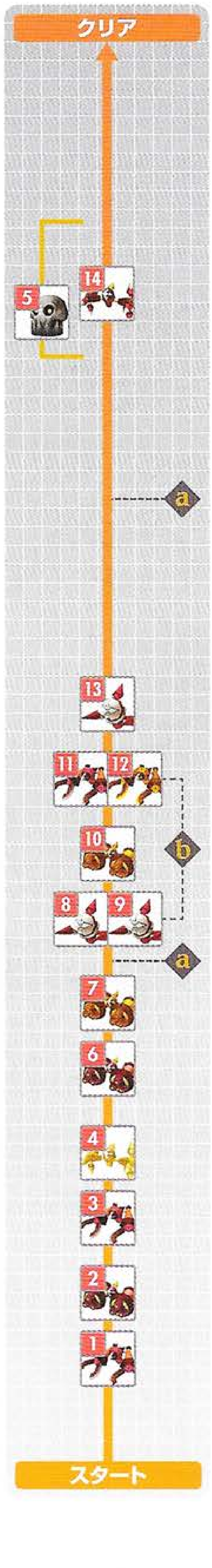
ランク	スコア	クリアボーナス
S	1000000	ドリルグミ
A	900000	ストームグミ
B	800000	ラージローターグミ
C	700000	ブリッヂグミ
D	600000	ブリザラグミ
E	500000	サンダガグミ

ランクS突破後

ランク	スコア	ランク	スコア
S+5	3100000	S+10	5600000
S+4	2600000	S+9	5100000
S+3	2100000	S+8	4600000
S+2	1600000	S+7	4100000
S+1	1100000	S+6	3600000

トレジャーリスト

No.	トレジャー	落とす敵	方向	倒しておく必要がある敵
1	スラスターグミ	キャッチャーR	後	最初に後方に出るキャッチャーの群れ
2	ファイラグミ	ガトリングR	後	最初に後方に出るガトリング×4
3	スラスターグミ	キャッチャーR	後	——
4	ネオンバーグミ	ミサイラーG	後	——
5	アンテナグミ	ヘッド(ゴーストシップ)	前	——
6	ファイラグミ	ガトリングR	左	——
7	ボルテックスグミ	ガトリングG	右	——
8	ストームグミ	ナイトヘッドR	後	——
9	ストームグミ	ナイトヘッドR	後	——
10	ボルテックスグミ	ガトリングG	後	——
11	スラスターグミ	キャッチャーR	後	——
12	ネオンボールグミ	キャッチャーG	後	——
13	ブリザラグミ	ナイトヘッドR	右	——
14	コメットグミ	ミサイラーR	後	——



ピンポイントアドバイス

PINPOINT ADVICE

a かせぐならこの場所で



上の写真のように、キャノンSがかたまって設置されているところが、スコアかせぎに絶好の場所。キャノンSを集中攻撃してメダルプライズを取り、スコアを上げていこう。

b 8～12が立てつづけに出現



ゴーストシップの背後にまわったときに後方を向くと、画面下側からガトリングやミサイラーが現れたあと、同じ方向にレアエネミーが連続して姿を見せる。キャッチャーにつかまれないように注意しながら、すべて倒していくこと。

GUMMI ROUTE › SPLASH ISLAND



スプラッシュアイランド

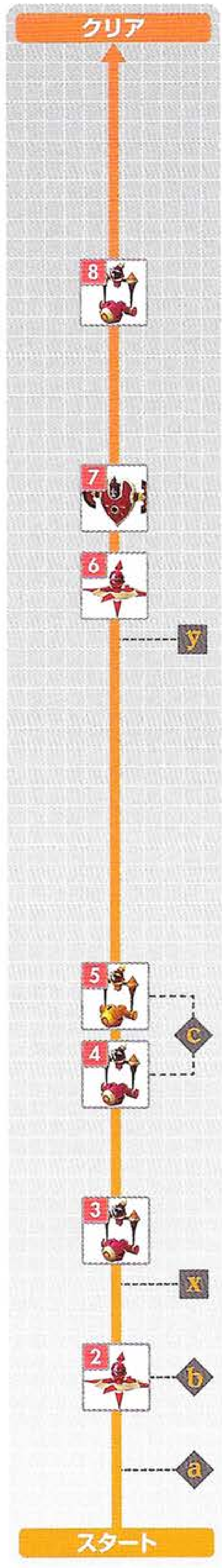
ミッションレベル **1**
メダル集め

メダルプライズを大量に出す敵がいないため、敵を多く倒していく必要がある。攻撃力が高めのグミシップを使おう。

ランクのノルマとクリアボーナス

ランク	メダルレベル	クリアボーナス
S	30	デカールパレット
A	26	ネオンバーグミ
B	22	スクリューグミ
C	18	ブリッヂグミ
D	14	APリミットアップ
E	10	ヒールアップ





トレジャーリスト

No.	トレジャー	落とす敵	倒しておく必要がある敵
1	オートカウンター	(初回クリア時に入手)	——
2	チェンジタイプ	リングタイプR	ナイトヘッドの群れ→リングタイプの群れ
3	ファイラグミ	キャリアーR	x(池直後)に出るキャリアーの群れ
4	スフィアヘッドグミ	キャリアーR	円状に出るキャリアーの群れ
5	スクリューグミ	キャリアーG	4を含むキャリアーの群れ
6	サンダラグミ	リングタイプR	y(池直後)に出るナイトヘッドの群れ
7	マテリアルグミ×10	シールドR	——
8	ブースターグミ	キャリアーR	ドラゴンフライ→キャリアーの群れ

ピンポイントアドバイス

PINPOINT ADVICE

a サブマリンの対処法



サブマリンが放つリングレーザーは、大きく動かないかぎり当たらない。うまくやり過ごそう。

b 2の敵の出しかた



最初の池を越えると出現するナイトヘッドを全滅させ、追加で現れたリングタイプを撃破すればOK。

c 4と5の敵の出しかた



↑まずは、円のように並んで出現する4体のキャリアーを倒す。すると……。



↑4のキャリアーRを含む編隊が現れる。これを全滅させれば5のキャリアーGが出現。

GUMMI ROUTE › SPLASH ISLAND



スプラッシュアイランド

ミッションレベル **2**

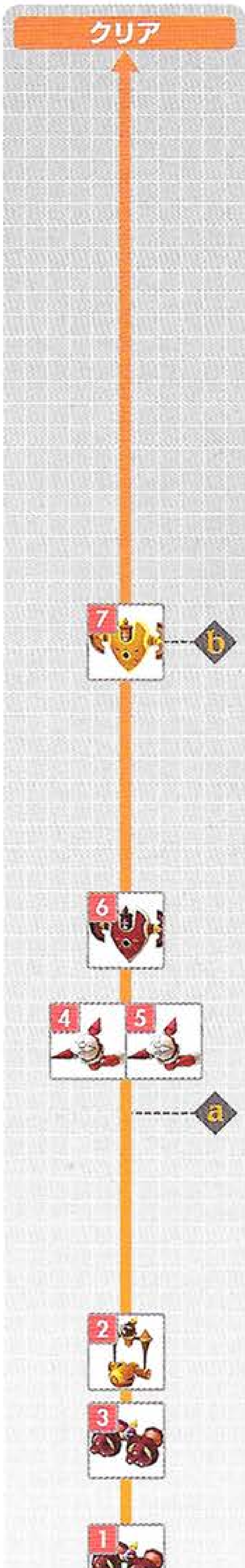
敵を倒す

小型の敵を逃さず倒していけばランクSは取れる。記録更新を目指すなら、ドラゴンフライを手早く片づけることを心がけよう。

ランクのノルマとクリアボーナス

ランク	倒した数	クリアボーナス
S	350	モーグリモデル
A	300	ストームグミ
B	250	ラウンドライトグミ
C	200	アンテナグミ
D	150	レーザーアップ
E	100	サンダガグミ





トレジャーリスト

No.	トレジャー	落とす敵	倒しておく必要がある敵
1	スクリューグミ	ガトリングR	最初の池直後のガトリングの群れ
2	ネオンボールグミ	キャリアーG	3
3	ファイラグミ	ガトリングR	ドラゴンフライ→リングタイプ+ナイトヘッドの群れ→キャリアーの群れ
4	コメットグミ	ナイトヘッドR	ドラゴンフライ×3の左側
5	スクリューグミ	ナイトヘッドR	ドラゴンフライ×3の右側
6	オリハルコングミ	シールドR	ドラゴンフライ×3の中央
7	ラージローターグミ	シールドG	ドラゴンフライ×2→ナイトヘッド+キャリアーの群れ

ピンポイントアドバイス

PINPOINT ADVICE

a ドラゴンフライがポイント



このミッションのトレジャー獲得は、ドラゴンフライをすばやく倒せるかどうかにかかっている。ドラゴンフライが出現したら、集中的に攻撃するようにしよう。ちなみに、ドラゴンフライは、スプラッシュアイランドとフローティングアイランドにしか出現しない。

b 7の敵の出しかた

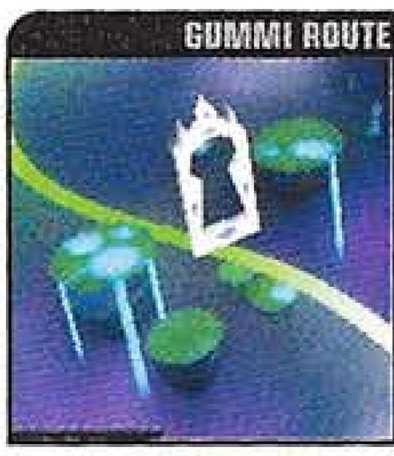


横に2機並んだドラゴンフライを倒すと、上の写真のようにナイトヘッドとキャリアーの群れが出現する。これらをすぐに全滅させれば、7のシールドGが現れるのだ。



グミシップに挑戦！
グミルートに出撃！
-アステロイドスイープ
-スターダストスイープ
-ファントムストーム
-スプラッシュアイランド
-フローティングアイランド
-エンシェントハイウェイ
-ブロークンハイウェイ
-サンライトストーム
-アサルト・オブ・ザ・ドレッドノート
-敵&障害物リスト
グミエディットで作成！
-グミシップ設計図リスト
-グミブロックリスト
-アビリティユニットリスト
-テクスチャセットリスト
-スペシャルアイテムリスト
インタビュー

GUMMI ROUTE▸SPLASH ISLAND



スプラッシュアイランド

ミッションレベル **3**

スコアアタック

ナイトヘッドとキャリアーの数が多い。せっかく上げたメダルレベルを下げないように、とにかく動きまわって攻撃を避けよう。

ランクのノルマとクリアボーナス

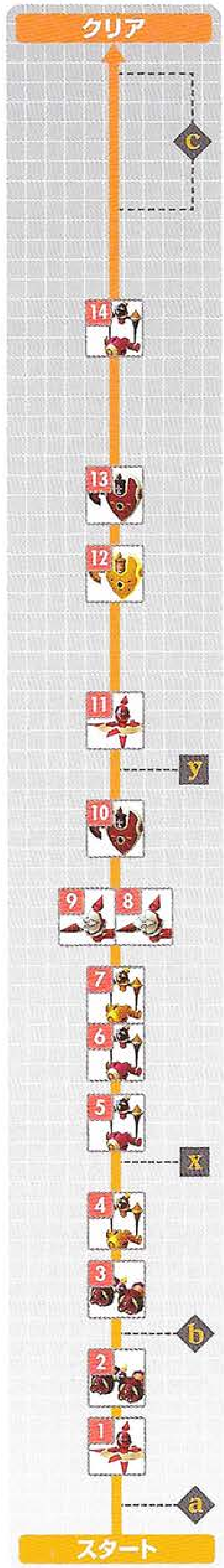
ランク	スコア	クリアボーナス
S	1000000	ソリッドヘッドグミ
A	900000	ストームグミ
B	800000	スクリューグミ
C	700000	ファイガグミ
D	600000	ブリザガグミ
E	500000	メテオグミ

ランクS突破後

ランク	スコア	ランク	スコア
S+5	2300000	S+10	3800000
S+4	2000000	S+9	3500000
S+3	1700000	S+8	3200000
S+2	1400000	S+7	2900000
S+1	1100000	S+6	2600000

トレジャーリスト

No.	トレジャー	落とす敵	方向	倒しておく必要がある敵
1	ローターグミ	リングタイプR	前	ナイトヘッドの群れ→リングタイプの群れ(→P.532の◆)
2	ファイラグミ	ガトリングR	左	最初の池直後のガトリングの群れ
3	コメットグミ	ガトリングR	前	ドラゴンフライ
4	ネオンバーグミ	キャリアーG	前	ドラゴンフライ→キャリアーの群れ
5	ストームグミ	キャリアーR	後	x(池直後)に出るキャリアーの群れ
6	ファイガグミ	キャリアーR	前	円状に出るキャリアーの群れ(→P.532の◆)
7	ボルテックスグミ	キャリアーG	前	6+キャリアー×4
8	スクエアライトグミ	ナイトヘッドR	前	ドラゴンフライ×3の右側
9	スクリューグミ	ナイトヘッドR	前	ドラゴンフライ×3の左側
10	フラットヘッドグミ	シールドR	前	ドラゴンフライ×3の中央
11	プロペラグミ	リングタイプR	前	y(池直後)に出るナイトヘッドの群れ
12	ボルテックスグミ	シールドG	後	ドラゴンフライ×2→ナイトヘッド+キャリアーの群れ(→P.533の◆)
13	ラージローターグミ	シールドR	前	——
14	スラスターグミ	キャリアーR	前	ドラゴンフライ→キャリアーの群れ



ピンポイントアドバイス

PINPOINT ADVICE

a 池の上での攻防・その1

前方にいるサブマリンに目を奪われがちだが、シップを狙って弾を撃つのは後方のナイトヘッドたちなので、そちらを先に倒したほうがいい。

b 池の上での攻防・その2

四方をサブマリンとキャリアーに囲まれる。サブマリンは無視して、急いで方向転換しながら全方向のキャリアーを迎え撃とう。

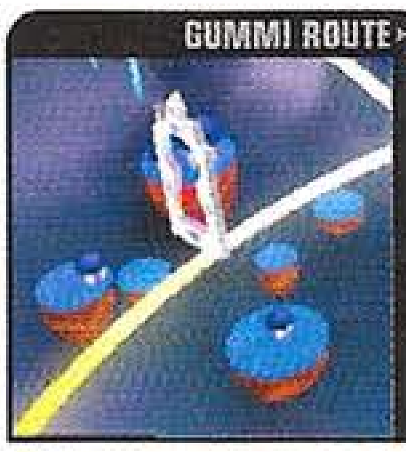
c 前か？　うしろか？



敵が前後から大量に現れるので、うしろを向いてナイトヘッドを片っ端から倒していこう。そのあいだにも背後から攻撃されつづけてしまうが、動きまわって回避していくこと。

KINGDOM HEARTS II ULTIMANIA

GUMMI ROUTE FLOATING ISLAND



フローティングアイランド

ミッションレベル 1
メダル集め

アダマントが何体かうろついている。これらを倒していけばメダルプライズの量は十分足りるが、取りこぼしには気をつけよう。

ランクのノルマとクリアボーナス

ランク	メダルレベル	クリアボーナス
S	30	バラエティパレットA
A	26	プロペラグミ
B	22	シェルグミ
C	18	スフィアヘッドグミ
D	14	オリハルコングミ
E	10	アクティヴタイプ



トレジャーリスト

No.	トレジャー	落とす敵	倒しておく必要がある敵
1	コストリミットアップ	(初回クリア時に入手)	——
2	マテリアルグミ×10	ナイトヘッドR	最初に出るナイトヘッド+キャリアーの群れ
3	ミニプロペラグミ	アダマント	——
4	ファイアグミ	リボルバータンクR	——
5	プロペラグミ	アダマント	——
6	ミニプロペラグミ	アダマント	——
7	プロペラグミ	アダマント	——
8	ミニプロペラグミ	アダマント	——
9	ブースターグミ	ナイトヘッドR	7 8の直前に出るナイトヘッドの群れ
10	ブリザドグミ	キャリアーR	ドラゴンフライ
11	ストームグミ	キャリアーG	ドラゴンフライ→キャリアー×2
12	ミニプロペラグミ	アダマント	——
13	サンダーグミ	タンクR	——
14	ソリッドヘッドグミ	キャリアーR	キャリアー×6
15	プロペラグミ	アダマント	——
16	グラビデグミ	フライヤーR	ドラゴンフライ→フライヤー
17	ドリルグミ	フライヤーG	16



ピンポイントアドバイス

PINPOINT ADVICE

a 仲間に倒される4の敵

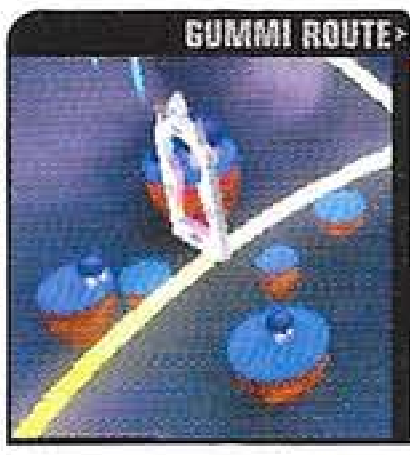


写真の場所には、かならず4のリボルバータンクRが出現するが、放っておくとアダマントに踏みつぶされて、スペシャルプライズが取れなくなる。早めに倒すようにしよう。

b 7と8のスペシャルプライズの出しかた



一度に7と8の両方の敵を相手にするのは無謀だ。このミッションに2回チャレンジして、片方ずつ倒していこう。それでも倒せないときは、グミシップの強化を考えること。



GUMMI ROUTE> FLOATING ISLAND

フローティングアイランド

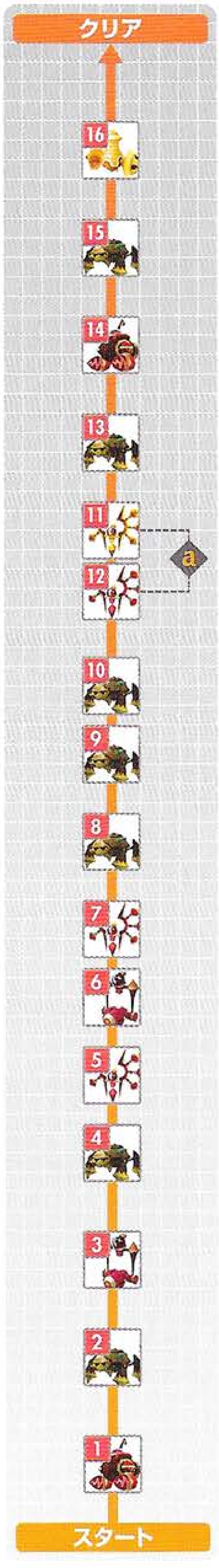
ミッションレベル **2** 敵を倒す

高い位置を飛んでいると、地上のタンクを数多く撃ちもらしてしまう。タンクのいる場所では地面スレスレを飛びたい。

ランクのノルマとクリアボーナス

ランク	倒した数	クリアボーナス
S	300	マンドラゴラモデル
A	260	ラージローターグミ
B	220	コストコンバータ
C	180	エクスカリバーグミ
D	140	ファイガグミ
E	100	グラビガグミ





トレジャーリスト

No.	トレジャー	落とす敵	倒しておく必要がある敵
1	マサムネグミ	ドリラーR	——
2	ネオンボールグミ	アダマント	——
3	オートリジェネ	キャリアーR	キャリアー×10
4	ネオンバーグミ	アダマント	——
5	ファイラグミ	フライヤーR	4の直後に出るフライヤー×4
6	ローターグミ	キャリアーR	ドラゴンフライ×2
7	ファイラグミ	フライヤーR	ドラゴンフライ×2→6を含むキャリアーの群れ
8	ネオンバーグミ	アダマント	——
9	ネオンボールグミ	アダマント	——
10	ネオンバーグミ	アダマント	——
11	プロペラグミ	フライヤーG	左右からつぎつぎと出るフライヤー
12	ミニプロペラグミ	フライヤーR	上から出るフライヤーの群れ
13	ネオンボールグミ	アダマント	——
14	グングニルグミ	ドリラーR	13→ドリラー
15	ネオンバーグミ	アダマント	——
16	ブリッヂグミ	タンクG	15

ピンポイントアドバイス

PINPOINT ADVICE

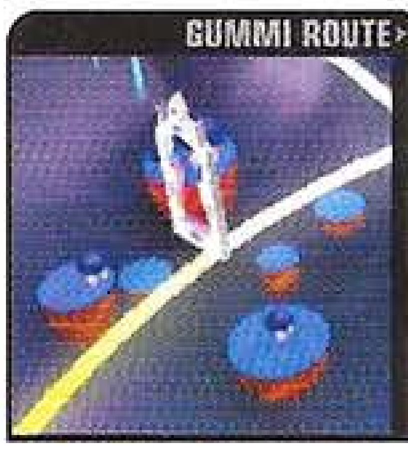
a 11と12の敵の出しかた



⬆9と10の敵のあとに出るフライヤーを倒しつづけると、12のフライヤーRが現れる。



⬆さらにフライヤーを撃破していくと11のフライヤーGが出現。時間的にはシビアだ。



GUMMI ROUTE › FLOATING ISLAND

フローティングアイランド

ミッションレベル **3**

スコアアタック

アダマントを倒すときは、攻撃しやすい向きを考えよう。フライヤーは、撃ってくる弾を避けづらいので、早めに倒したい。

ランクのノルマとクリアボーナス

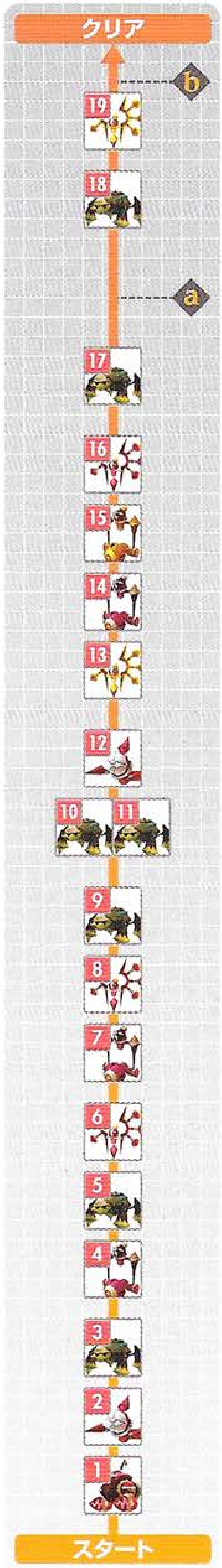
ランク	スコア	クリアボーナス
S	1000000	スフィアヘッドグミ
A	900000	スクエアライトグミ
B	800000	ミニプロペラグミ
C	700000	ノコギリグミ
D	600000	ファイガグミ
E	500000	アルテマグミ

ランクS突破後

ランク	スコア	ランク	スコア
S+5	1900000	S+10	2900000
S+4	1700000	S+9	2700000
S+3	1500000	S+8	2500000
S+2	1300000	S+7	2300000
S+1	1100000	S+6	2100000

トレジャーリスト

No.	トレジャー	落とす敵	方向	倒しておく必要がある敵
1	マサムネグミ	ドリラーR	後	——
2	ファイラグミ	ナイトヘッドR	前	最初に出るナイトヘッド+キャリアーの群れ
3	ミニプロペラグミ	アダマント	前	——
4	スクリューグミ	キャリアーR	前	キャリアー×10
5	ラージローターグミ	アダマント	前	——
6	コメットグミ	フライヤーR	後	5の直後に出るフライヤー×4
7	ラウンドライトグミ	キャリアーR	後	ドラゴンフライ×2
8	ノコギリグミ	フライヤーR	後	ドラゴンフライ×2→6を含むキャリアーの群れ
9	ローターグミ	アダマント	右	——
10	ミニプロペラグミ	アダマント	左	——
11	プロペラグミ	アダマント	右	——
12	ブリザラグミ	ナイトヘッドR	前	10 11の直前に出るナイトヘッドの群れ
13	エンジェルグミ	フライヤーG	前	左右からつぎつぎと出るフライヤー(→P.536の◆)
14	バブルヘッドグミ	キャリアーR	後	ドラゴンフライ
15	ネオンボールグミ	キャリアーG	後	ドラゴンフライ→キャリアー×2
16	コメットグミ	フライヤーR	前	上から出るフライヤーの群れ(→P.536の◆)
17	スクリューグミ	アダマント	前	——
18	プロペラグミ	アダマント	前	——
19	エンジェルグミ	フライヤーG	後	ドラゴンフライ→つぎつぎと出るフライヤー



ピンポイントアドバイス

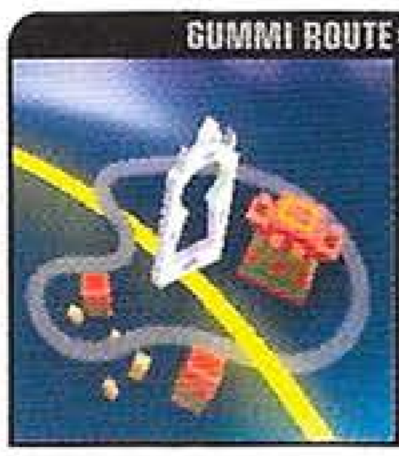
PINPOINT ADVICE

a 四方から迫るドラゴンフライ

反時計まわりの順番で、ドラゴンフライが1体ずつ出現する。グミシップの攻撃力が高ければ、つぎつぎと倒していけるので、スコアをかせぐチャンスだ。攻撃力が低くても、敵の数を減らすために、順番に攻撃していくようにしよう。

b 終盤の難所

右からはドラゴンフライが、後方からはドラゴンフライ、キャリアー、フライヤーが大量に襲ってくる。右とうしろを交互に向いて対処していくといい。



エンシェントハイウェイ

ミッションレベル 1
メダル集め

高いランクを取るためには、最初に出てくるジョイライダーを倒すことが必須。それができるならハンターは敵ではないだろう。

ランクのノルマとクリアボーナス

ランク	メダルレベル	クリアボーナス
S	30	バラエティパレットB
A	26	サイクロングミ
B	22	ホイールグミ
C	18	スラッシュアップ
D	14	ファイガグミ
E	10	オートリジェネ





トレジャーリスト

No.	トレジャー	落とす敵	倒しておく必要がある敵
1	コメットグミ	(初回クリア時に入手)	——
2	ブリザラグミ	フライヤーR	——
3	ホイールグミ	ジョイライダー	——
4	ソニックターボグミ	スピーダーG	3→つぎつぎと出るスピーダー
5	ショットアップ	スピーダーR	x(トンネル前)に出るスピーダーの群れ
6	マテリアルグミ×10	フライヤーR	——
7	ソニックターボグミ	ハンター	——
8	ネオンボールグミ	フライヤーG	7→つぎつぎと出るフライヤー+スピーダー

ピンポイントアドバイス PINPOINT ADVICE

a 暴走を食い止めろ

ジョイライダーにダメージを与えるには、右の写真で示した弱点を攻撃しなければならない。弱点をある程度攻撃すると、ジョイライダーは後退する。タックルを受けないようにするためにも、弱点を攻撃しつづけよう。なお、弱点の場所は、左上と右上(飛ぶことのできるジョイライダーは、さらに左下と右下)のなかから、接近するたびにランダムで変わる。



↑円内のパーツが弱点。敵との距離が遠いときは、弱点が隠れているので注意しよう。

b 4の敵の出しかた



↑ジョイライダーを早めに倒すと、フライヤーの群れがやってくる。



↑そのあとに出現するスピーダーを倒しつづければ、4のスピーダーGが現れるのだ。



GUMMI ROUTE▸ANCIENT HIGHWAY

エンシェントハイウェイ

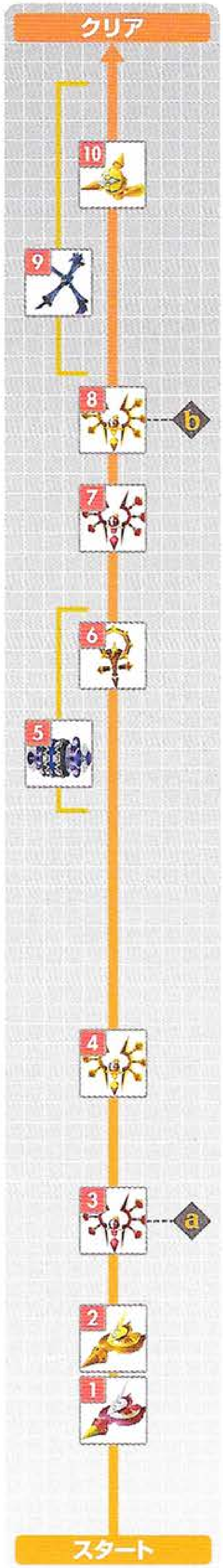
ミッションレベル **2**
敵を倒す

ハンターを早く倒すと、グミルートが終わるまでスピーダーなどが大量に出現する。このときに、倒した敵の数をかせごう。

ランクのノルマとクリアボーナス

ランク	倒した数	クリアボーナス
S	350	チョコボモデル
A	300	エンジェルグミ
B	250	シェルグミ
C	200	APリミットアップ
D	150	ファイラグミ
E	100	アルテマグミ





トレジャーリスト

No.	トレジャー	落とす敵	倒しておく必要がある敵
1	ハリケーングミ	スピーダーR	最初につぎつぎと出る左側のスピーダー
2	エンジェルグミ	スピーダーG	最初につぎつぎと出る右側のスピーダー
3	ソニックターボグミ	フライヤーR	左方向に出るフライヤー(+スピーダー)の群れ
4	エンジェルグミ	フライヤーG	ふたたび左方向に出るフライヤー(+スピーダー)の群れ
5	ソニックターボグミ	ジョイライダー	——
6	タイフーングミ	ミラージュG	5→スピーダーの群れ
7	ハリケーングミ	フライヤーR	フライヤー×4
8	タイフーングミ	フライヤーG	——
9	アンテナグミ	ハンター	——
10	ホイールグミ	ナイトヘッドG	9

ピンポイントアドバイス

PINPOINT ADVICE

a 3の敵の出しかた

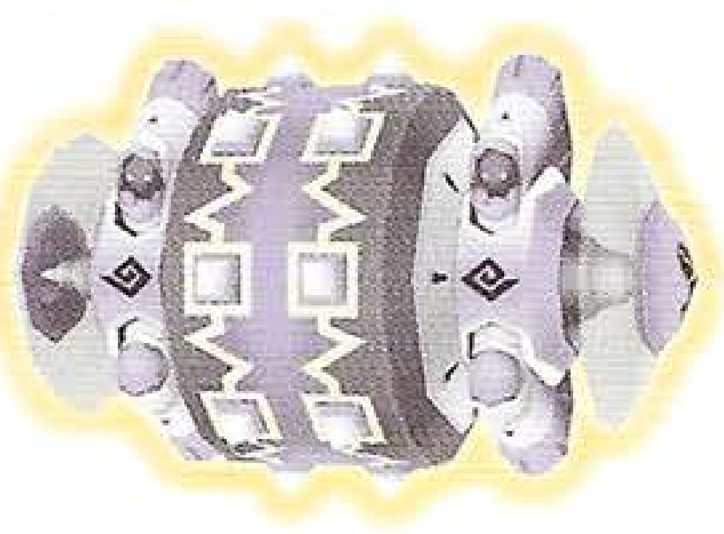


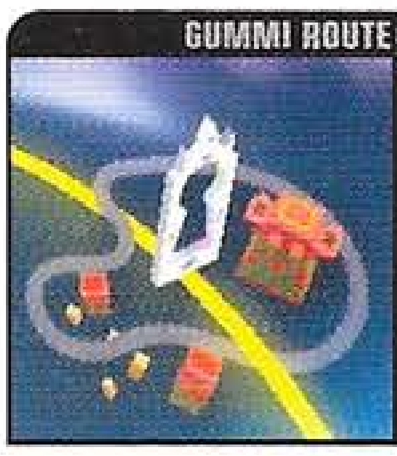
写真のように現れるスピーダーとフライヤーを全滅させよう。すると、3のフライヤーRが出現する。

b 8の敵はすばやく倒す



8のフライヤーGは、現れてから約1秒後に、ハンターからの攻撃で破壊されてしまう。8の敵は、出現したら瞬時に倒す必要があるのだ。





GUMMI ROUTE ANCIENT HIGHWAY

エンシェントハイウェイ

ミッションレベル **3**

スコアアタック

序盤にジョイライダーを倒してメダルレベルを上げるのが重要。そのあとは、フライヤーを優先的に攻撃していくといい。

ランクのノルマとクリアボーナス

ランク	スコア	クリアボーナス
S	1000000	ノコギリグミ
A	900000	ネオンボールグミ
B	800000	ホイールグミ
C	700000	スフィアヘッドグミ
D	600000	グラビラグミ
E	500000	ラグナロクグミ

ランクS突破後

ランク	スコア	ランク	スコア
S+5	1900000	S+10	2900000
S+4	1700000	S+9	2700000
S+3	1500000	S+8	2500000
S+2	1300000	S+7	2300000
S+1	1100000	S+6	2100000

トレジャーリスト

No.	トレジャー	落とす敵	方向	倒しておく必要がある敵
1	ホイールグミ	ジョイライダー	後	——
2	サイクロングミ	スピーダーR	前	序盤につぎつぎと出る左側のスピーダー
3	ダークグミ	スピーダーG	前	序盤につぎつぎと出る右側のスピーダー
4	ブリザラグミ	フライヤーR	左	左方向に出るフライヤー(+スピーダー)の群れ
5	ダークグミ	スピーダーG	前	1→つぎつぎと出るスピーダー(→P.538のⓑ)
6	ローターグミ	フライヤーG	左	ふたたび左方向に出るフライヤー(+スピーダー)の群れ
7	ホイールグミ	ジョイライダー	後	——
8	サイクロングミ	スピーダーR	前	X(トンネル前)のスピーダーの群れ
9	ファイガグミ	ミラージュR	後	7→スピーダーの群れ
10	ネオンボールグミ	ミラージュG	前	——
11	スラッシュアップ	ハンター	左	——
12	ドロー	ナイトヘッドR	前	——
13	ノコギリグミ	フライヤーG	左	11→つぎつぎと出るフライヤー



ピンポイントアドバイス

PINPOINT ADVICE

ⓐ 逃げていくプライズ



1のジョイライダーを倒すタイミングが悪い(おもに早めに倒す)と、プライズは手前ではなく画面奥に流れていってしまう。ふたつ目のトンネル以降で倒すようにすれば、無事にメダルプライズを取れるはずだ。

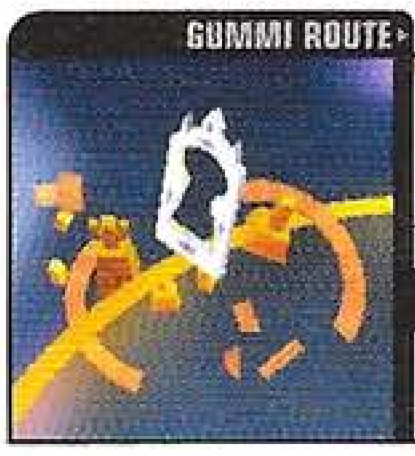
ⓑ 9のスペシャルプライズの出しかた



あらかじめ7の敵を倒しておき、8の敵が出たつぎのトンネルのあたりで、後方からやってくるスピーダーの群れを倒す。そのまま攻撃をしつづけていれば、同じ方向に現れた9のミラージュRを倒せるのだ。

※3……10の敵がいなくなるタイミングによって、11の敵の出現時期が変わる

GUMMI ROUTE・BROKEN HIGHWAY



ブロークンハイウェイ

ミッションレベル **1**

メダル集め

エンシェントハイウェイと同じく、ジョイライダーを倒さないと高ランクは得られない。出現している時間の長い2体目を狙おう。

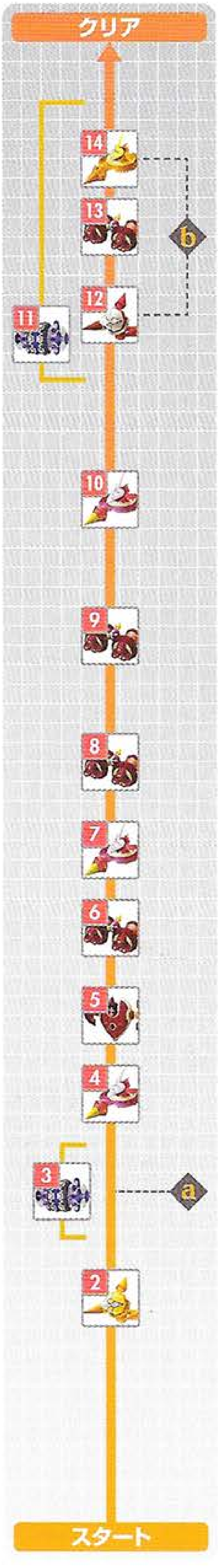
ランクのノルマとクリアボーナス

ランク	メダルレベル	クリアボーナス
S	30	ネオンパレットA
A	26	タイフーングミ
B	22	ブースターグミ
C	18	ラージシールドグミ
D	14	ブリザガグミ
E	10	メダルコンバータ



トレジャーリスト

No.	トレジャー	落とす敵	倒しておく必要がある敵
1	タイニーリミットアップ	(初回クリア時に入手)	—
2	ローターグミ	ナイトヘッドG	つぎつぎと時計まわりに出るナイトヘッド
3	ホイールグミ	ジョイライダー	—
4	ハリケーングミ	スピーダーR	3の直後につぎつぎと出るスピーダー
5	シールドグミ	シールドR	前方に出るガトリングの群れ
6	レーザーアップ	ガトリングR	右方向に出るガトリングの群れ
7	マテリアルグミ×10	スピーダーR	後方に出るスピーダーの群れ
8	ファイラグミ	ガトリングR	左方向に出るガトリングの群れ
9	グラビラグミ	ガトリングR	前方に出るガトリングの群れ
10	レーダーグミ	スピーダーR	シールド×3の直後に出るスピーダーの群れ
11	ホイールグミ	ジョイライダー	—
12	ブリザラグミ	ナイトヘッドR	11
13	ハリケーングミ	ガトリングR	11→つぎつぎと出るスピーダー+ガトリング
14	サイクロングミ	スピーダーG	13



ピンポイントアドバイス

PINPOINT ADVICE

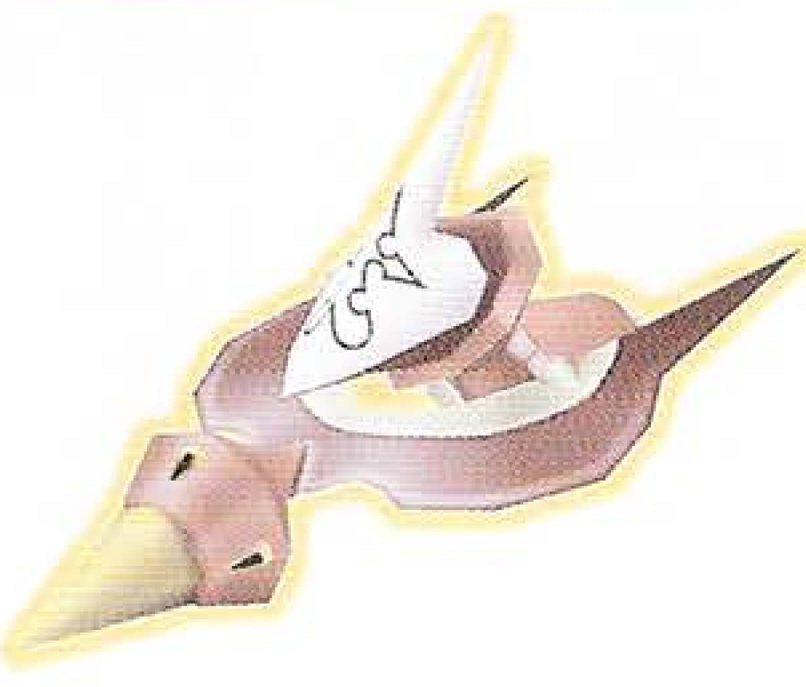
a 3のスペシャルプライズの出しかた

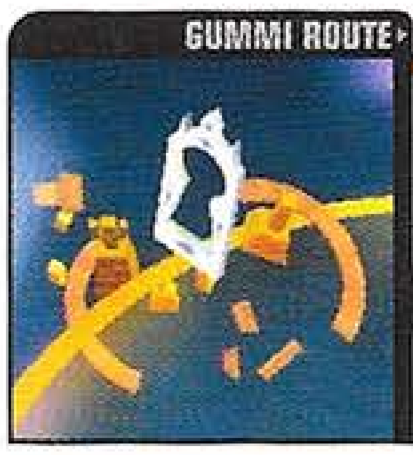


3のジョイライダーは、すぐにいなくなってしまうので、グミシップを強化して一気に大ダメージを与えられるようにしておこう。手軽でオススメなのは、アルテマグミと、アビリティユニット「レーザーアップ」の組み合わせだ。

b 12〜14の敵の出しかた

11のジョイライダーをどれだけ早く倒したかによって、12〜14の敵がどこまで出現するかが変わる。3のジョイライダーを倒せるなら、12〜14の敵は3体とも問題なく出現させることができるだろう。





ブロークンハイウェイ

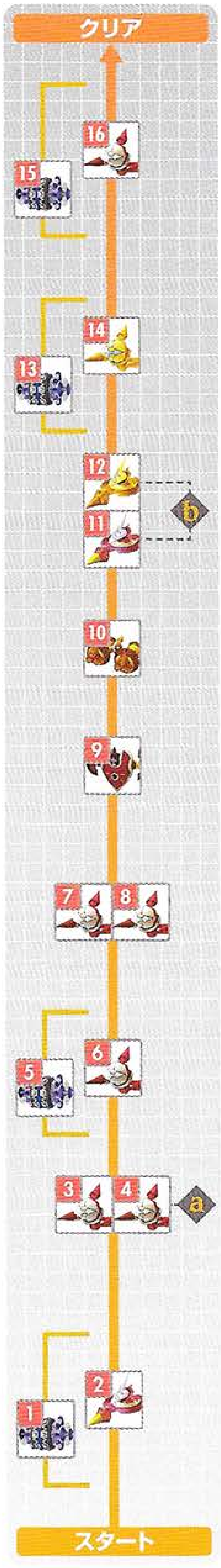
ミッションレベル
敵を倒す 2

ジョイライダーが4体も現れる。ロックオングミなどで的確に弱点を攻めて倒していかないと、ランクSの獲得は難しいだろう。

ランクのノルマとクリアボーナス

ランク	倒した数	クリアボーナス
S	350	サボテンダーモデル
A	300	ダークグミ
B	250	ホイールグミ
C	200	ビッグブリッヂグミ
D	150	ブリザラグミ
E	100	マサムネグミ





トレジャーリスト

No.	トレジャー	落とす敵	倒しておく必要がある敵
1	ノコギリグミ	ジョイライダー	——
2	スラスターグミ	スピーダーR	1→ガトリングの群れ
3	バーニアグミ	ナイトヘッドR	スピーダーの群れ→ナイトヘッドの群れ
4	スクリューグミ	ナイトヘッドR	スピーダーの群れ→ナイトヘッドの群れ
5	ブースターグミ	ジョイライダー	——
6	ファイガグミ	ナイトヘッドR	5
7	ブリザガグミ	ナイトヘッドR	スピーダー+ガトリングの群れ
8	スラスターグミ	ナイトヘッドR	スピーダー+ガトリングの群れ
9	ラウンドライトグミ	シールドR	——
10	ダークグミ	ガトリングG	9直後に出るスピーダーの群れ
11	スラスターグミ	スピーダーR	左方向のスピーダー+ナイトヘッドの群れ
12	バーニアグミ	スピーダーG	11
13	スクリューグミ	ジョイライダー	——
14	ダークグミ	ナイトヘッドG	13→スピーダーの群れ
15	ソニックターボグミ	ジョイライダー	——
16	ファイガグミ	ナイトヘッドR	15→ガトリング+ナイトヘッドの群れ

ピンポイントアドバイス

PINPOINT ADVICE

a 3と4の敵の出しかた

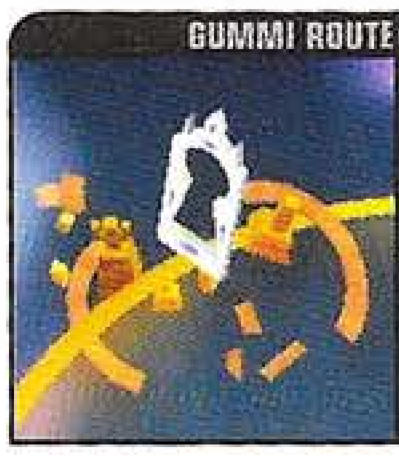


スピーダーの編隊をすばやく倒すと、3と4のナイトヘッドRが現れる。撃ちもらしてしまいやすいので、あらかじめ画面中央よりも少し上のあたりで待ちかまえておくといい。

b 11と12の敵の出しかた



画面下へ突進するシールドをかわしたあとの敵の群れを全滅させると、11のスピーダーRが出現。これを早く倒さないと12のスピーダーGが現れないので、すかさず撃破しよう。



GUMMI ROUTE BROKEN HIGHWAY

ブロークンハイウェイ

ミッションレベル **3**

スコアアタック

最後まで生き残りさえすれば、終盤で一気にスコアを伸ばせるミッション。まずは確実に突破できるようになることが目標だ。

ランクのノルマとクリアボーナス

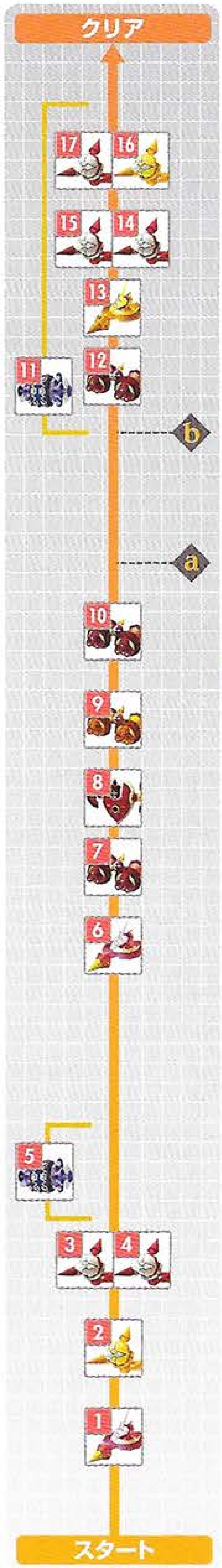
ランク	スコア	クリアボーナス
S	1000000	グングニルグミ
A	900000	ネオンバーグミ
B	800000	ホイールグミ
C	700000	ソリッドヘッドグミ
D	600000	サンダラグミ
E	500000	エクスカリバーグミ

ランクS突破後

ランク	スコア	ランク	スコア
S+5	1900000	S+10	2900000
S+4	1700000	S+9	2700000
S+3	1500000	S+8	2500000
S+2	1300000	S+7	2300000
S+1	1100000	S+6	2100000

トレジャーリスト

No.	トレジャー	落とす敵	方向	倒しておく必要がある敵
1	ボルテックスグミ	スピーダーR	後	——
2	ネオンバーグミ	ナイトヘッドG	前	序盤につぎつぎと時計まわりに出るナイトヘッドの群れ
3	ファイラグミ	ナイトヘッドR	右	スピーダーの群れ→ナイトヘッドの群れ(→P.542の◆)
4	タイフーングミ	ナイトヘッドR	右	スピーダーの群れ→ナイトヘッドの群れ
5	ノコギリグミ	ジョイライダー	後	——
6	ボルテックスグミ	スピーダーR	後	後方に出るスピーダーの群れ
7	グラビラグミ	ガトリングR	左	左方向に出るガトリングの群れ
8	タイフーングミ	シールドR	前	——
9	ホイールグミ	ガトリングG	後	——
10	ファイガグミ	ガトリングR	前	9の直後に出るガトリングの群れ
11	ノコギリグミ	ジョイライダー	後	——
12	ブリザガグミ	ガトリングR	後	11→ガトリングの群れ
13	スクエアライトグミ	スピーダーG	後	11→スピーダーの群れ
14	ハリケーングミ	ナイトヘッドR	後	——
15	ハリケーングミ	ナイトヘッドR	後	——
16	ネオンボールグミ	ナイトヘッドG	後	——
17	ファイラグミ	ナイトヘッドR	後	——



ピンポイントアドバイス

PINPOINT ADVICE

a シールドのタックルに用心

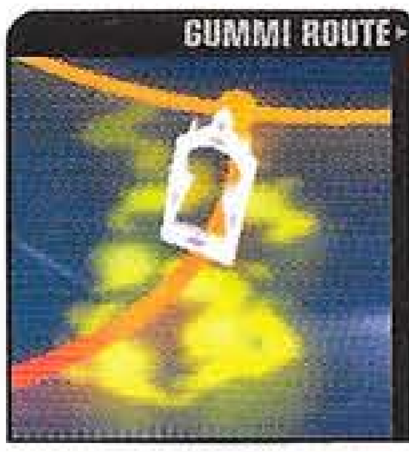


このミッションでは、シールドから不意のダメージを受けやすい。おおまかな出現場所を覚え、攻撃をガードされる音に注意しておこう。

b 向きはそのまま



11の敵が現れたあとは、うしろを向いたまま画面中央で攻撃をつづければ、スコアは順調に上がっていき、スペシャルプライズも取れる。



GUMMI ROUTE ▶ SUNLIGHT STORM

サンライトストーム

ミッションレベル **1**

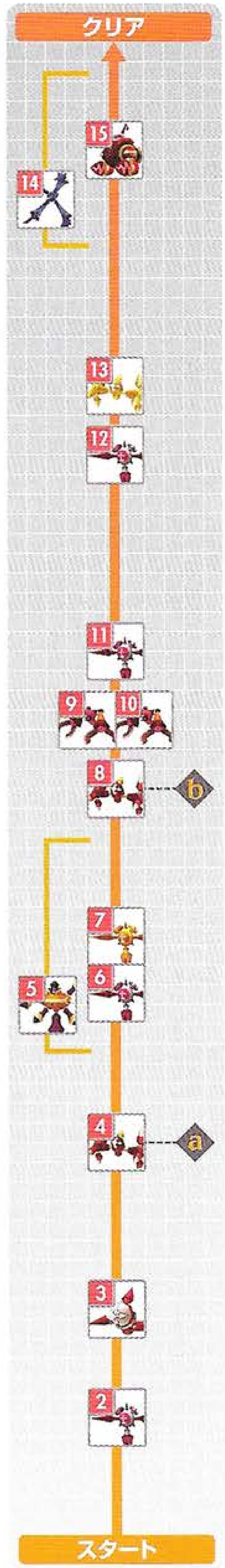
メダル集め

HPの高い敵が数多く出現するが、倒すのに時間をかけないようにしたい。トレジャーが入手しやすいので、積極的に狙おう。

ランクのノルマとクリアボーナス

ランク	メダルレベル	クリアボーナス
S	30	ネオンパレットB
A	26	ソニックターボグミ
B	22	ラージシェルグミ
C	18	サンダガグミ
D	14	APリミットアップ
E	10	ドロー





トレジャーリスト

No.	トレジャー	落とす敵	倒しておく必要がある敵
1	アルテマグミ	(初回クリア時に入手)	――
2	コメットグミ	マジカルフライヤーR	序盤に出るマジカルフライヤー＋ナイトヘッドの群れ
3	ファイガグミ	ナイトヘッドR	――
4	ラウンドライトグミ	ミサイラーR	ミサイラー×3
5	マテリアルグミ×10	キマイラ	――
6	ラウンドライトグミ	マジカルフライヤーR	5
7	ダークグミ	マジカルフライヤーG	6
8	ブリザラグミ	ミサイラーR	ミサイラーの群れ
9	ネオンバーグミ	キャッチャーR	――
10	グラビラグミ	キャッチャーR	――
11	ブリザガグミ	マジカルフライヤーR	――
12	コメットグミ	マジカルフライヤーR	ドリラー
13	ダークグミ	ミサイラーG	ドリラー
14	ノコギリグミ	ハンター	――
15	ドリルグミ	ドリラーR	14

ピンポイントアドバイス

PINPOINT ADVICE

a 4の敵の出しかた

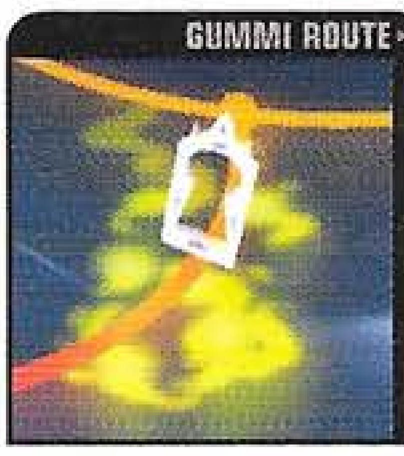


横に並んだ3体のミサイラーが画面下から姿を現す。これらを全滅させれば、4のミサイラーRが現れるのだ。

b 8の敵の出しかた



しばらく敵が1体もいない状態がつづいたあとで、写真のように出現したミサイラーをすばやく倒せばOK。



GUMMI ROUTE▸SUNLIGHT STORM

サンライトストーム

ミッションレベル
敵を倒す 2

強い敵を倒すと弱い敵が出現、というパターンが何度もくり返される。強い敵を撃破するスピードが求められるミッションだ。

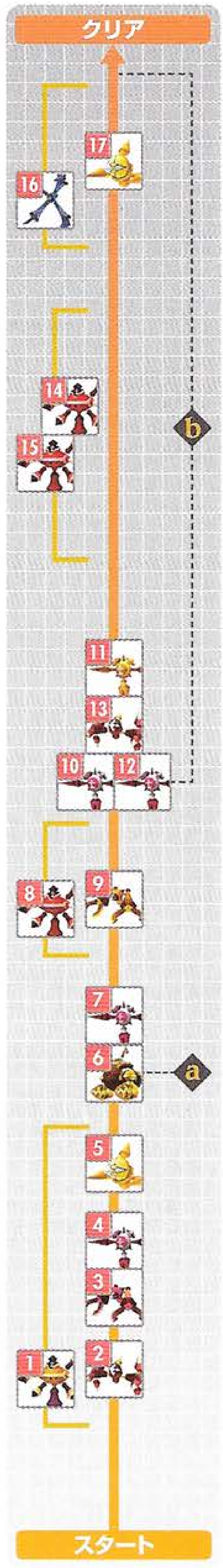
ランクのノルマとクリアボーナス

ランク	倒した数	クリアボーナス
S	600	ケット・シーモデル
A	500	ネオンボールグミ
B	400	ドリルグミ
C	300	パラボラグミ
D	200	スラッシュアップ
E	100	ラグナロクグミ



トレジャーリスト

No.	トレジャー	落とす敵	倒しておく必要がある敵
1	ラウンドライトグミ	キマイラ	—
2	メテオグミ	ミサイラーR	1
3	スクエアライトグミ	キャッチャーR	1
4	ボルテックスグミ	マジカルフライヤーR	2 3
5	ミニプロペラグミ	ナイトヘッドG	4→ナイトヘッド+ミサイラーの群れ
6	パラボラグミ	ドリラーG	—
7	ホイールグミ	マジカルフライヤーR	6
8	ファイガグミ	キマイラR	—
9	ネオンボールグミ	キャッチャーG	8
10	ホイールグミ	マジカルフライヤーR	—
11	ネオンバーグミ	マジカルフライヤーG	10→マジカルフライヤー×2
12	ボルテックスグミ	マジカルフライヤーR	—
13	コメットグミ	ミサイラーR	12→ミサイラー×3
14	ファイガグミ	キマイラR	—
15	ブリザガグミ	キマイラR	—
16	グングニルグミ	ハンター	—
17	プロペラグミ	ナイトヘッドG	16



ピンポイントアドバイス

PINPOINT ADVICE

a カウンターでアルテマグミ

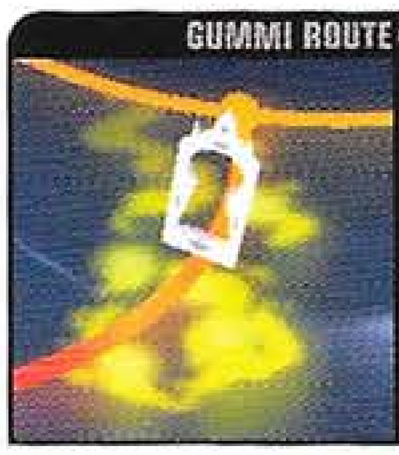
強力なレーザーを放てるアルテマグミと、オートカウンターのアビリティユニットを組み合わせれば、攻撃してくる回数が多い相手に対してかなりの威力を発揮する。6のドリラーGのような強敵をすばやく倒せないというときは、この組み合わせを試してみるといいだろう。

b ランクはレアエネミーしだい

このミッションでは、こちらからいっさい攻撃を行なわないと、敵が10体しか出現しない。しかし、たとえば10以降のレアエネミーなどをすばやく倒しつづければ、敵が450体以上も追加で出てくるのだ。レアエネミーは優先的に撃破していこう。



←とくに大型のレアエネミーは、すばやく倒すようにしたい。



GUMMI ROUTE SUNLIGHT STORM

サンライトストーム

ミッションレベル
スコアアタック 3

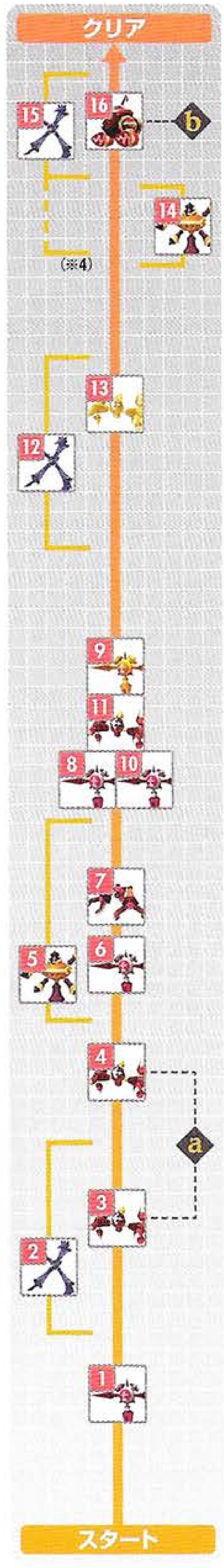
ハンターが3体も登場するミッション。手早く倒して、メダルレベルを上げるためのカモにできるようにしておきたい。

ランクのノルマとクリアボーナス

ランク	スコア	クリアボーナス
S	1000000	ブリッヂグミ
A	900000	サイクロングミ
B	800000	タイフーングミ
C	700000	オリハルコングミ
D	600000	コメットグミ
E	500000	グラビガグミ

ランクS突破後

ランク	スコア	ランク	スコア
S+5	3100000	S+10	5600000
S+4	2600000	S+9	5100000
S+3	2100000	S+8	4600000
S+2	1600000	S+7	4100000
S+1	1100000	S+6	3600000



トレジャーリスト

No.	トレジャー	落とす敵	方向	倒しておく必要がある敵
1	コメットグミ	マジカルフライヤーR	前	序盤に前方に出るマジカルフライヤー+ナイトヘッドの群れ
2	ファイラグミ	ハンター	後	——
3	スラスターグミ	ミサイラーR	左	2→ミサイラーの群れ
4	ローターグミ	ミサイラーR	後	ミサイラー×3（→P.544のa）
5	ラージローターグミ	キマイラ	前	——
6	コメットグミ	マジカルフライヤーR	前	5
7	ドリルグミ	キャッチャーR	左	——
8	エクスカリバーグミ	マジカルフライヤーR	後	——
9	ネオンボールグミ	マジカルフライヤーG	後	8→マジカルフライヤー×2
10	メテオグミ	マジカルフライヤーR	後	——
11	ブリザラグミ	ミサイラーR	後	10→ミサイラー×3
12	ブースターグミ	ハンター	後	——
13	ネオンバーグミ	ミサイラーG	後	——
14	プロペラグミ	キマイラ	前	——
15	ファイガグミ	ハンター	前	——
16	グングニルグミ	ドリラーR	前	15

ピンポイントアドバイス

PINPOINT ADVICE

a ハンターとの戦いのあとは



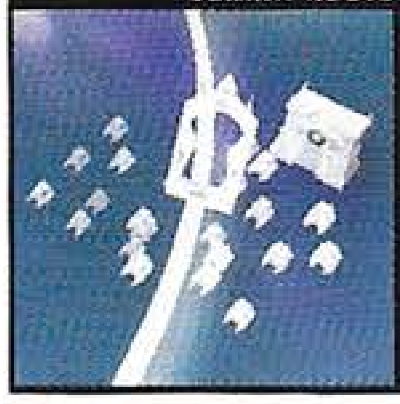
このあたりでは、「ALERT!」が表示された方向よりも、スペシャルプライズを出す敵が現れる方向を向くことをオススメする。3の敵を倒すまでは左を向き、そのあとは4の敵を倒すまで後方を向こう。

b 16の敵の出しかた



16のドリラーRを出現させるには、15のハンターを速攻で倒す必要があるが、このハンターは14のキマイラがいなくなったあとに現れる。したがって、キマイラからすばやく撃破していかなければならないのだ。

※4……14の敵がいなくなるタイミングによって、15の敵の出現時期が変わる



GUMMI ROUTE ASSAULT OF THE DREADNOUGHT

アサルト・オブ・ザ・ドレッドノート

ミッションレベル **1** メダル集め

敵の攻撃が激しいので、倒されないことを第一に考えたい。メダルレベルはバトルシップLに入る前に、できるだけ上げよう。

ランクのノルマとクリアボーナス

ランク	メダルレベル	クリアボーナス
S	30	マッシュルームモデル
A	26	ボルテックスグミ
B	22	ビッグブリッヂグミ
C	18	エクスカリバーグミ
D	14	メテオグミ
E	10	コストコンバータ





トレジャーリスト

No.	トレジャー	落とす敵	倒しておく必要がある敵
1	コストリミットアップ	(初回クリア時に入手)	―
2	ファイガグミ	バトルシップM	―
3	ビッグブリッヂグミ	バトルシップM	―
4	グラビガグミ	スピーダーR	―
5	メテオグミ	スピーダーR	―
6	エンジェルグミ	バトルシップM	―
7	ラージローターグミ	バトルシップM	―
8	ファイガグミ	バトルシップM	―
9	エンジェルグミ	フライヤーG	バトルシップLの入口近くに出るフライヤーの群れ
10	ブリザガグミ	スピーダーR	―
11	マテリアルグミ×20	コア	―

ピンポイントアドバイス

PINPOINT ADVICE

a 戦艦をつぎつぎと沈める



大きめの戦艦、バトルシップMはスペシャルプライズを出す。くっついた状態で攻撃して、順番に戦艦を破壊していくこと。

b 戦いの舞台は艦内

アサルト・オブ・ザ・ドレッドノートのミッションでは、途中からバトルシップLに進入して、その内部を進んでいく。壁などの障害物に当たるとダメージを受けるので注意しよう。

c ジャマをするシャッター

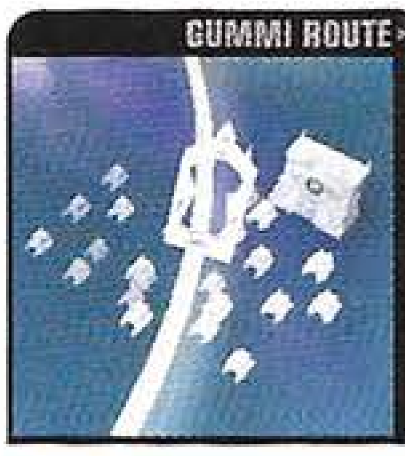
バトルシップLの内部では、ところどころでシャッターがグミシップの行く手をふさぐ。シャッターの対処方法についてはP.548を参照。

d バトルシップLのコアを撃て!



バトルシップLの最深部には、戦艦のコアがある。コアの周囲には多くの敵が現れるうえ、時間がたつと強制的に脱出させられるので、敵を手早く倒しつつコアを攻撃しよう。

GUMMI ROUTE ASSAULT OF THE DREADNOUGHT



アサルト・オブ・ザ・ドレッドノート

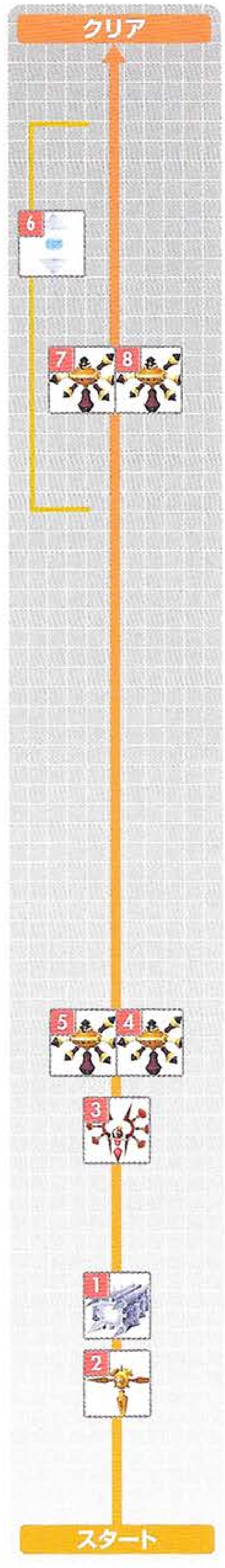
ミッションレベル
敵を倒す 2

敵を早く倒そうと考えるのは、最後のコアがある場所だけでいい。それまでは、確実に倒していくことのほうに力をそそごう。

ランクのノルマとクリアボーナス

ランク	倒した数	クリアボーナス
S	650	フェンリルモデル
A	560	スクエアライトグミ
B	470	ボルテックスグミ
C	380	ラージシェルグミ
D	290	オートリジェネ
E	200	ドレイングミ





トレジャーリスト

No.	トレジャー	落とす敵	倒しておく必要がある敵
1	ブースターグミ	バトルシップM	――
2	ネオンボールグミ	マジカルフライヤーG	――
3	ファイガグミ	フライヤーR	――
4	ブリザガグミ	キマイラ	――
5	ラグナロクグミ	キマイラ	――
6	ネオンバーグミ	コア	――
7	スラッシュヘイスト	キマイラ	――
8	デフォルトスラッシュ	キマイラ	――

スペシャルアドバイス SPECIAL ADVICE

シャッターをくぐれ！

バトルシップLの内部にあるシャッターには、「はじめは閉まっていて攻撃すると開く」ものと、「はじめは開いているがグミシップ通過時に閉じる」ものの2種類がある。どちらも、ぶつかるとグミシップが1のダメージを受けてしまう。



⬅ミッションレベル1には2カ所、レベル2と3には3カ所に数枚ずつある。

▶シャッターの対処方法

閉まっているシャッターは、水色の部分を攻撃してHPをゼロにすれば開けられる。開けずに突っこんでも先へ進めるが、わざわざぶつかるメリットはないので、攻撃して開けるようにしよう。

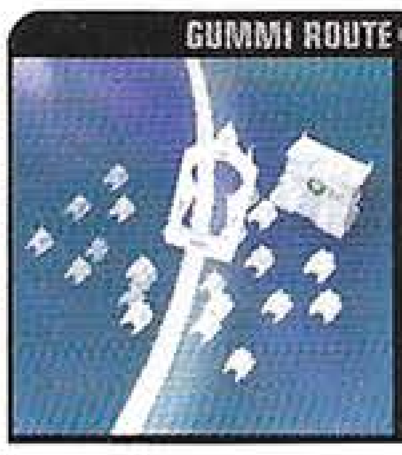
一方、通過時に閉じるシャッターは、閉じる直前にスキ間を通ればダメージを受けずにすむ。下の表のように動いていけば、どのシャッターにもぶつからずに通過できるので、ローリングを使うなどして、すばやく移動していくこと。

閉じるシャッターとぶつからずに通過する移動方法

ミッションレベル	1回目	2回目	3回目
1	右→下→上→下	上→下→左→右	――
2	上→下→右→左→左→右	右下→右下	下→右→右→左→下→上→中央
3	上→下→右→左→左→右	下→下	上→下→左→右

※いずれも、進行方向を正面としたときの向き

GUMMI ROUTE ASSAULT OF THE DREADNOUGHT



アサルト・オブ・ザ・ドレッドノート

ミッションレベル 3 スコアアタック

ミッションレベル3のみ、最後にファイナルハンターが出現する。この強敵を倒さなければ、ミッションは終わらないのだ。

ランクのノルマとクリアボーナス

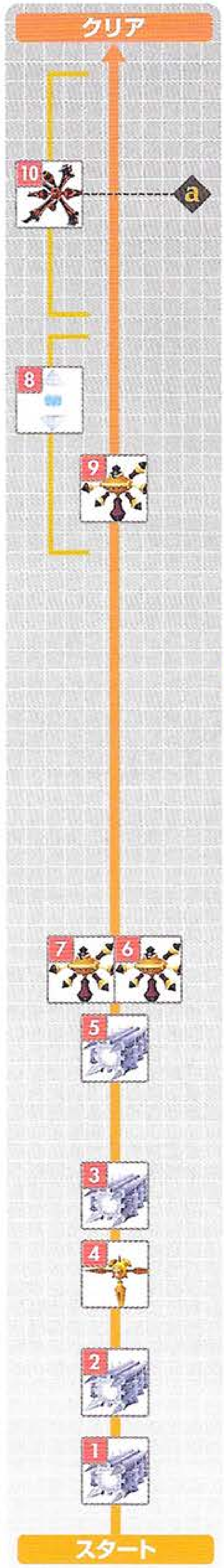
ランク	スコア	クリアボーナス
S	1000000	ビッグブリッヂグミ
A	900000	ダークグミ
B	800000	エンジェルグミ
C	700000	メテオグミ
D	600000	グラビガグミ
E	500000	ファイガグミ

ランクS突破後

ランク	スコア	ランク	スコア
S+5	5000000	S+10	9999999
S+4	4000000	S+9	9000000
S+3	3000000	S+8	8000000
S+2	2000000	S+7	7000000
S+1	1100000	S+6	6000000

トレジャーリスト

No.	トレジャー	落とす敵	方向	倒しておく必要がある敵
1	ドリルグミ	バトルシップM	前	――
2	ハリケーングミ	バトルシップM	前	――
3	ブースターグミ	バトルシップM	前	――
4	ラウンドライトグミ	マジカルフライヤーG	前	――
5	ハリケーングミ	バトルシップM	前	――
6	ラグナログミ	キマイラ	後	――
7	コメットグミ	キマイラ	後	――
8	メダルコンバータ	コア	右	――
9	ソニックターボグミ	キマイラ	左	――
10	シークレットモデル	ファイナルハンター	前	――



ピンポイントアドバイス

PINPOINT ADVICE

a ファイナルハンターの倒しかた

ファイナルハンターは、これまでに出てきたハンターとは別格の強さを誇っている。右の表にあげているようなものをグミシップにセットして、以下のように戦っていこう(攻撃の番号はP.556と対応)。

- **通常**……ローリングで敵の弾を避けながら攻撃する。ただし、スプレッドボムを含む攻撃をしてくるときは、画面の中央から動かないこと。
- **攻撃④のとき**……画面中央にもスプレッドボムが1発くる。グミシップの左側にスプレッドボムが見えたら、いったん上へローリングしよう。
- **攻撃⑥のとき**……クロスレーザーを撃ってくるので、右の写真の位置あたりでローリングしながら避ける。
- **戦いが長引き最後の攻撃になったとき**……どこにいても攻撃を避けられない。ダメージを覚悟して、相手の正面で攻撃をつづけよう。

グミシップにセットしておきたいもの

名前	解説
コックピットグミ	多数セットして、とにかくパワーを上げる
ファイアグミ ファイラグミ ファイガグミ	敵を手早く倒すために、グミシップの中央に集中してセットする
ショットアップ	シューティンググミのダメージを上げる
オートリジェネ	回復用として用意
オートリレイズ	クロスレーザーを受けたときや、戦いが長引いたときの備え



敵&障害物リスト

リストの見かた

敵データ／障害物データ ▶



敵の攻撃データ ▶



❶ **名前**……敵や障害物などの名前。
❷ **外見**……敵や障害物などの形。「通常」「R」「G」は❹と対応している。
❸ **解説**……特徴や使う攻撃などの説明。
❹ **種類**……その敵の色やパーツの種類。レアエネミー(→P.517)として登場するときは、赤色ならば「R」、金色ならば「G」のデータになる。
❺ **スコア**……破壊したときの得点。
❻ **HP**……出現時のHP。
❼ **ダメージ**……ぶつかったり自爆されたりしたときにグミシップが受けるダメージ。
❽ **チャージ量**……破壊したときにスラッシュゲージがチャージされる量。
❾ **プライズ**……破壊したときに出すプライズの個数。なお、スペシャルプライズが出たときは、メダルプライズやHPプライズは出ない(または数が減る)。
❿ **破壊**……その攻撃を破壊できるかどうか。

敵データ ENEMY

ナイトヘッド



解説 ノーマルショットを1発撃ってくる(RとGは連射してくる)。編隊を組んでいることが多い。

種類	スコア	HP	ダメージ	チャージ量	プライズ	
通常	200	80	5	2	×2	
R	800	1000	5	50	×8	×4
G	1600	1800	5	100	×16	×8

キャリアー



解説 コントロールミサイルAを1発(RとGは3〜4発を数回)撃ってくる。

種類	スコア	HP	ダメージ	チャージ量	プライズ	
通常	200	200	1	2	×2	
R	800	1000	1	50	×8	×4
G	1600	1800	1	100	×16	×8

リングタイプ



解説 リングを回転させながら、レーザーショットを4方向に数回撃つ。

種類	スコア	HP	ダメージ	チャージ量	プライズ	
通常	400	800	1	4	×4	
R	1200	1500	1	50	×12	×6
G	2400	3600	1	100	×24	×12

ミサイラー



解説 こちらを向いた直後に、コントロールミサイルBを6発(RとGは6発を何度も)撃ってくる。

種類	スコア	HP	ダメージ	チャージ量	プライズ	
通常	400	700	1	4	×4	
R	1200	1500	1	50	×12	×6
G	2400	3600	1	100	×24	×12

ガトリング

ENEMY



解説 ノーマルショット(RとGはレーザーショット)を連射する。

種類	スコア	HP	ダメージ	チャージ量	プライズ	
通常	400	700	1	4	◎×4	
R	1200	1500	1	50	◎×12	▣×6
G	2400	3600	1	100	◎×24	▣×12

フライヤー

ENEMY



解説 こちらを向いて翼を広げた直後に、ホーミングレーザーを撃ってくる。

種類	スコア	HP	ダメージ	チャージ量	プライズ	
通常	400	600	1	4	◎×4	▣×2
R	1200	1500	1	50	◎×12	▣×6
G	2400	3600	1	100	◎×24	▣×12

タンク

ENEMY



解説 ノーマルショットを数発撃つ。地上に設置されていて、場所を動かない。

種類	スコア	HP	ダメージ	チャージ量	プライズ	
通常	200	70	1	2	◎×2	
R	800	1000	1	50	◎×8	▣×4
G	1600	1800	1	100	◎×16	▣×8

リングタンク

ENEMY



解説 レーザーショットを数発撃つ。地上をゆっくりと走っている。

種類	スコア	HP	ダメージ	チャージ量	プライズ	
通常	200	80	1	2	◎×2	
R	800	1000	1	50	◎×8	▣×4
G	1600	1800	1	100	◎×16	▣×8

リボルバータンク

ENEMY



解説 ノーマルショットを連射する。地上に設置されていて、場所を動かない。

種類	スコア	HP	ダメージ	チャージ量	プライズ	
通常	400	600	1	4	◎×4	▣×2
R	1200	1500	1	50	◎×12	▣×6
G	2400	3600	1	100	◎×24	▣×12

キャッチャー

ENEMY



解説 グミシップにつかみかかり約3秒後に自爆する。ローリングで振りほどけば、ほかの敵を爆発に巻きこめる。

種類	スコア	HP	ダメージ	チャージ量	プライズ	
通常	200	100	10	2	◎×2	
R	800	1000	10	50	◎×8	▣×4
G	1600	1800	10	100	◎×16	▣×8

アタッカー

ENEMY



解説 腕を回転させながらレーザーショットを連射する。地上に設置されていて、場所を動かない。

種類	スコア	HP	ダメージ	チャージ量	プライズ	
通常	200	150	5	2	◎×2	
R	800	1000	5	50	◎×8	▣×4
G	1600	1800	5	100	◎×16	▣×8

ミラージュ

ENEMY



解説 リングレーザーを撃つ。水平になっているときは攻撃をガードする。

種類	スコア	HP	ダメージ	チャージ量	プライズ	
通常	400	800	1	4	◎×4	▣×2
R	1200	1500	1	50	◎×12	▣×6
G	2400	3600	1	100	◎×24	▣×12

フローティングマイン ENEMY



解説 急接近して約3秒後に自爆する。急接近したあとは無敵だが、その前に倒せば周囲の敵を爆発に巻きこめる。

種類	スコア	HP	ダメージ	チャージ量	プライズ	
通常	400	300	10	4	×4	
R	1200	1500	20	50	×12	×6
G	2400	3600	30	100	×24	×12

マジカルフライヤー ENEMY



解説 「レーザーショット→コントロールミサイルC→ホーミングレーザー→ノーマルショット」の順に撃ってくる。

種類	スコア	HP	ダメージ	チャージ量	プライズ	
通常	1600	1400	1	15	×16	×8
R	2400	2000	1	50	×24	×12
G	3200	3600	1	100	×32	×16

ドリラー ENEMY



解説 パンチやタックルを何度もくり返してくる（Gは攻撃速度が速い）。

種類	スコア	HP	ダメージ	チャージ量	プライズ	
通常	2400	4000	10	15	×24	×12
R	3200	6000	15	50	×32	×16
G	4000	8000	20	100	×40	×20

シールド ENEMY



解説 ひたすら直進するのみ。前面からの攻撃はすべてガードする。

種類	スコア	HP	ダメージ	チャージ量	プライズ	
通常	400	300	5	4	×4	×2
R	1200	1500	10	50	×12	×6
G	2400	3600	20	100	×24	×12

スピーダー ENEMY



解説 レーザーショットを数発撃ってくる（RとGは連射してくる）。

種類	スコア	HP	ダメージ	チャージ量	プライズ	
通常	200	90	1	2	×2	
R	800	1000	1	50	×8	×4
G	1600	1800	1	100	×16	×8

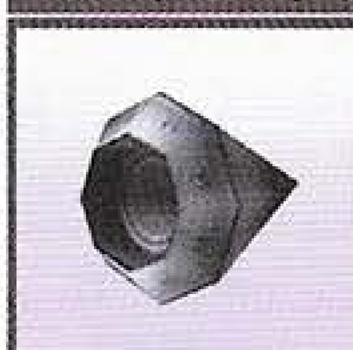
キマイラ ENEMY



解説 6本の腕をすべて破壊しないと、本体に攻撃が当たらない。腕があるあいだはスプレッドボム、コントロールミサイルC、レーザーショット、ホーミングレーザーを放ち、本体だけになるとレーザーショット（Gはさらにホーミングレーザー）を連射してくる。

種類		スコア	HP	ダメージ	チャージ量	プライズ	
通常	本体	5000	7000	1	100	×96	×32
	腕	0	1400	1	4		×6
R	本体	10000	14000	1	100	×192	×64
	腕	0	2800	1	18		×6
G	本体	15000	20000	1	100	×220	×110
	腕	0	4200	1	18		×6

シャフトS ENEMY



解説 ゴーストシップのホイールSの中心にある車軸。攻撃はしてこない。破壊するとホイールSがゴーストシップからはずれる。

種類	スコア	HP	ダメージ	チャージ量	プライズ	
—	1600	5000	1	4	×16	×8

シャフトL ENEMY

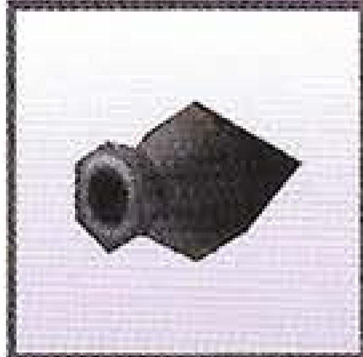


解説 ゴーストシップのホイールLの中心にある車軸。攻撃はしてこない。破壊するとホイールLがゴーストシップからはずれる。

種類	スコア	HP	ダメージ	チャージ量	プライズ	
—	2400	5000	1	4	×24	×12

キャノンS

ENEMY



解説 ゴーストシップの側面に設置されている小さな砲台。ノーマルショットを撃ってくる。倒されてもすぐに復活する。

種類	スコア	HP	ダメージ	チャージ量	プライズ
—	100	200	1	2	◎×1

ヘッド

ENEMY



解説 ゴーストシップの本体部分。ここを破壊すれば、ゴーストシップを撃沈できる。攻撃はしてこない。

種類	スコア	HP	ダメージ	チャージ量	プライズ
—	30000	30000	1	200	◎×100 ▣×50

キャノンM

ENEMY



解説 ゴーストシップの甲板に設置されている砲台。スプレッドボムを撃ってくる。

種類	スコア	HP	ダメージ	チャージ量	プライズ
—	400	600	1	4	◎×4

キャノンボール

ENEMY



解説 キャノンLから発射される弾。タックルを仕掛けてくる。

種類	スコア	HP	ダメージ	チャージ量	プライズ
—	300	500	20	2	▣×5

キャノンL

ENEMY



解説 ゴーストシップの甲板に設置されている大きめの砲台。キャノンボールを撃ってくる。

種類	スコア	HP	ダメージ	チャージ量	プライズ
—	1600	3000	1	50	◎×16 ▣×8

ゴースト

ENEMY



解説 ゴーストシップの周囲に現れて、タックルを仕掛けてくる。

種類	スコア	HP	ダメージ	チャージ量	プライズ
—	200	100	10	2	◎×1 ▣×2

バウ・スプリット

ENEMY



解説 ゴーストシップの船首に設置されている帆柱。攻撃はしてこない。

種類	スコア	HP	ダメージ	チャージ量	プライズ
—	1600	3000	1	100	◎×16 ▣×8

ブラックゴースト

ENEMY



解説 ゴーストシップのヘッドの周囲に現れて、タックルを仕掛けてくる。

種類	スコア	HP	ダメージ	チャージ量	プライズ
—	200	100	10	2	◎×1 ▣×2

Support Memo サポートメモ ゴーストシップのパーツの配置について

ファントムストームには、船の形をした、ゴーストシップという敵が現れる。この敵は、右の図のように、いくつかのパーツにわかれているのだ。これらのパーツのうち、ヘッドを倒せばゴーストシップ全体を撃破したことになるが（ほかのパーツは破壊しなくていい）、そのためには船の正面部分のガードが開いたときにヘッドを攻撃する必要がある。



ドラゴンフライ

ENEMY



解説 スプラッシュアイランドとフローティングアイランドに出現。「レーザーショットを広範囲に連射→ホーミングレーザー→レーザーショット」の順に撃ってくる。

種類	スコア	HP	ダメージ	チャージ量	プライズ
—	1600	6000	1	15	◎×16 ▣×8

サブマリン

ENEMY



解説 スプラッシュアイランドに出現。水中から現れて、リングレーザーを撃ってくる。

種類	スコア	HP	ダメージ	チャージ量	プライズ
—	400	300	1	4	◎×4

アダマント

ENEMY

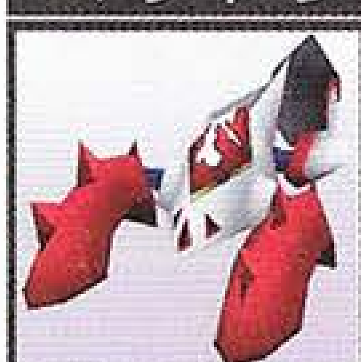


解説 フローティングアイランドに出現。歩いているときに、地上にいるほかの敵を踏みつぶすことがある。攻撃はしてこない。

種類	スコア	HP	ダメージ	チャージ量	プライズ
—	2400	10000	1	15	◎×24 ▣×12

マッドライダー

ENEMY



解説 エンシェントハイウェイとブロークンハイウェイに出現。ハイウェイ上を走っている。攻撃はしてこない。

種類	スコア	HP	ダメージ	チャージ量	プライズ
—	200	90	1	2	◎×2

ジョイライダー

ENEMY



解説 エンシェントハイウェイとブロークンハイウェイに出現。後方からタックルをしてくる。四隅のどこかに出現しているパーツ(弱点)を攻撃すると、ダメージを与えて後退させることが可能。

種類	スコア	HP	ダメージ	チャージ量	プライズ
—	8000	8000	15	100	◎×200 ▣×100

バトルシップS

ENEMY

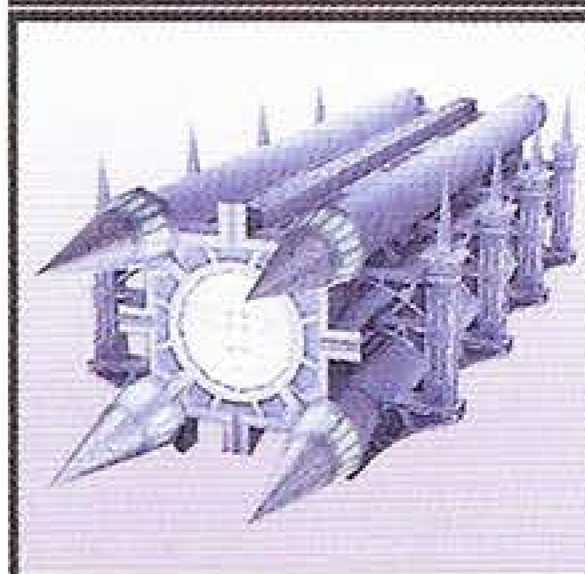


解説 アサルト・オブ・ザ・ドレッドノートに出現。攻撃はしてこない。

種類	スコア	HP	ダメージ	チャージ量	プライズ
—	1600	600	1	4	◎×16 ▣×8

バトルシップM

ENEMY



解説 アサルト・オブ・ザ・ドレッドノートに出現。攻撃はしてこない。

種類	スコア	HP	ダメージ	チャージ量	プライズ
—	2400	10000	1	15	◎×24 ▣×12

コア

ENEMY



解説 アサルト・オブ・ザ・ドレッドノートの巨大戦艦の中心部分。ここを破壊すれば、巨大戦艦を撃沈できる。攻撃はしてこない。

種類	スコア	HP	ダメージ	チャージ量	プライズ
—	100000	100000	1	15	◎×100 ▣×50

ハンター

ENEMY



解説 スターダストスイープ、エンシェントハイウェイ、サンライトストームに出現。多彩な攻撃を仕掛けてくる(右ページ参照)。出現時に、ほかの敵を一掃することがある。

種類	スコア	HP	ダメージ	チャージ量	プライズ
A	5000	5000	5	100	◎×76 ▣×76
B	20000	20000	5	100	◎×76 ▣×76
C	30000	30000	5	100	◎×152 ▣×76
D	50000	50000	5	100	◎×152 ▣×76

タイニーボマー

ENEMY



解説 ハンターと同時に出現することがある子機。ノーマルショットやレーザーショットを撃ってくる(右ページ参照)。ハンターが倒されると消える。

種類	スコア	HP	ダメージ	チャージ量	プライズ
—	10000	2000	1	50	▣×8

サポートメモ Support Memo ハンターの行動パターンについて

ハンターは、全部で3つのグミルートに出現するが、出現場所やミッションレベルによって、HPなどのパラメータだけでなく、攻撃方法やタイニーボマーの有無なども異なっている。それぞれのちがいを右と下の表にまとめてみたので、参考にしてほしい。なお、ハンターにはロックオンマークが5ヵ所に表示されるが、そのうちのどこを攻撃してもダメージを与えることができる。

タイニーボマーの行動パターン

パターン	行動内容
不動	まったく攻撃しない
ノーマル	ノーマルショットを連射する
レーザー	本体の攻撃に合わせてレーザーショットを撃つ
複合	本体の攻撃に合わせて、「レーザーショット→ノーマルショット→ノーマルショット→何もしない」の順に行動する

本体の行動パターン

パターンⅠ



⬆中央部分から16発のノーマルショットを何度か撃ってくる。

パターンⅡ



⬆リングレーザーとノーマルショットを交互に撃つことをくり返す。

パターンⅢ



⬆4つの腕からレーザーショットをいっせいに連射する。



⬆上下の腕はリングレーザー、左右の腕はホーミングレーザーを放つ。



⬆スプレッドボムを連射する。画面中央にいれば当たらない。



⬆腕の先でつかんでくる。ローリングで振りほどこう。

各グミルートに出現するハンターのちがい

グミルート	ミッションレベル	本体 種類	本体 パターン	タイニーボマー 有無	タイニーボマー パターン	特徴
スターダストスイープ	1	A	Ⅰ	×	―	腕を閉じていて攻撃はまばら。HPも低い
	2	B	Ⅱ	○	レーザー	グミシップを狙った攻撃はあまりしない
	3	B	Ⅱ	○	レーザー	ミッションレベル2のものと同じ
エンシェントハイウェイ	1	C	Ⅲ	×	―	4種類の攻撃方法をくり返す
	2	D	Ⅲ	○	レーザー	ミッションレベル1にタイニーボマーの攻撃が追加
	3	D	Ⅲ	○	不動	タイニーボマーは何もしない
サンライトストーム	1	C	Ⅲ	○	レーザー	HPはエンシェントハイウェイのレベル2より低い
	2	D	Ⅲ	○	複合	大量のノーマルショットを撃ってくる
	3 1体目	B	Ⅰ/Ⅱ	○	ノーマル	腕を閉じている。移動すると攻撃方法が変わる
	3 2体目	D	Ⅲ	○	レーザー	ミッションレベル1のものと同じ
	3 3体目	D	Ⅲ	○	複合	ミッションレベル2のものと同じ

ファイナルハンター ENEMY



解説 アサルト・オブ・ザ・ドレッドノートのミッションレベル3に出現。本体と4つのパーツが多彩な攻撃を仕掛けてくる(下記参照)。各パーツは、本体が倒されると消える。

種類	スコア	HP	ダメージ	チャージ量	プライズ
本体	500000	500000	5	100	×100
パーツ	100000	200000	1	50	×8

タイニーボマーR ENEMY



解説 ファイナルハンターと同時に出現する子機。ノーマルショットやレーザーショットを撃ってくる(下記参照)。ファイナルハンターが倒されると消える。

種類	スコア	HP	ダメージ	チャージ量	プライズ
—	50000	100000	1	50	×8

Support Memo サポートメモ ファイナルハンターの行動パターンについて

アサルト・オブ・ザ・ドレッドノートのミッションレベル3に出現するファイナルハンターは、外見はハンターに似ているが、強力な攻撃を仕掛けてくる。その行動パターンは以下のとおりだ。ちなみに、本体には攻撃用のパーツが4つ付属していて、パーツを壊せば対応した攻撃を使わなくなる。



1

本体	タイニーボマーR
レーザーショット、ホーミングレーザー	レーザーショット



2

本体	タイニーボマーR
(攻撃しない)	ノーマルショット、レーザーショット



3

本体	タイニーボマーR
レーザーショット、スプレッドボム	ノーマルショット



4

本体	タイニーボマーR
ホーミングレーザー、スプレッドボム	レーザーショット



5

本体	タイニーボマーR
すべての攻撃	ノーマルショット、レーザーショット



6

本体	タイニーボマーR
クロスレーザー	ノーマルショット

4回目の❷まで攻撃する



⬆本体だけになり、ノーマルショット、レーザーショット、スプレッドボムを連射。

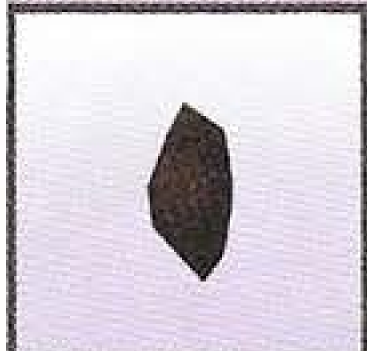
約1分が経過する



⬆グミシップとその周辺を狙ってスプレッドボムを撃つようになり、攻撃の勢いがさらに増す。

障害物データ OBSTACLE

隕石S
OBSTACLE



解説 アステロイドスイープに出現。前方からまっすぐ飛んでくる。

種類	スコア	HP	ダメージ	チャージ量	プライズ
—	100	60	1	2	◎×1

隕石L
OBSTACLE



解説 アステロイドスイープに出現。前方からまっすぐ飛んでくる。

種類	スコア	HP	ダメージ	チャージ量	プライズ
—	100	1	1	2	◎×1

シャッター
OBSTACLE



解説 アサルト・オブ・ザ・ドレッドノートのバトルシップL内の通路をふさいでいる。水色に光っている部分を攻撃してダメージを与えれば破壊可能。

種類	スコア	HP	ダメージ	チャージ量	プライズ
—	100	150	1	0	◎×1

※この3種類以外の障害物は、すべて破壊できず、ぶつかると1のダメージを受ける



※攻撃名は本書で独自につけたもの

敵の攻撃データ ENEMY ATTACK

ノーマルショット
ENEMY ATTACK



ダメージ ▶ 5　破壊 ▶ ×

解説 通常の弾。シールドグミ、ラージシールドグミ、タイニーシップで打ち消せる。

レーザーショット
ENEMY ATTACK



ダメージ ▶ 10　破壊 ▶ ×

解説 短めのレーザー。シェルグミ、ラージシェルグミで打ち消せる。

スプレッドボム
ENEMY ATTACK



ダメージ ▶ 20　破壊 ▶ ×

解説 特殊な弾。グミシップの近くで爆発して、広い範囲を攻撃する。

リングレーザー
ENEMY ATTACK



ダメージ ▶ 5　破壊 ▶ ×

解説 円状のレーザー。円の内側は、ダメージを受けずに通過できる。

ホーミングレーザー
ENEMY ATTACK



ダメージ ▶ 10　破壊 ▶ ×

解説 一点収束型のレーザー。グミシップを狙って飛んでくる。

コントロールミサイルA
ENEMY ATTACK



ダメージ ▶ 5　破壊 ▶ ○(※1)

解説 追跡型の赤いミサイル。グミシップを狙って、ゆっくり飛んでくる。

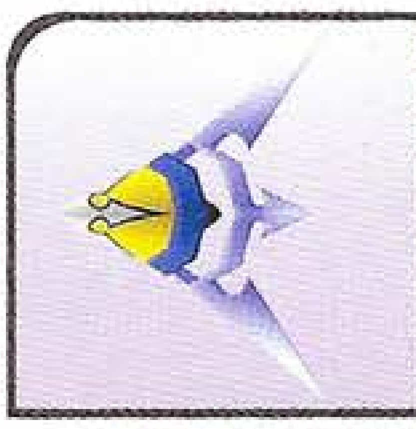
コントロールミサイルB
ENEMY ATTACK



ダメージ ▶ 5　破壊 ▶ ○(※1)

解説 追跡型の青いミサイル。グミシップを狙って、やや速く飛んでくる。

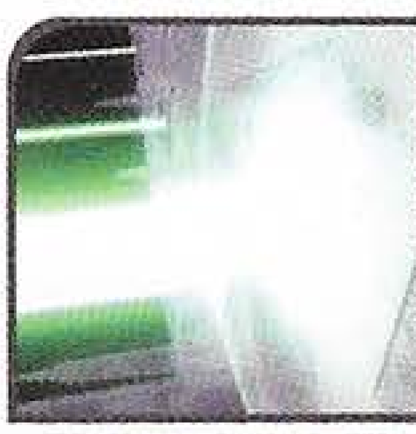
コントロールミサイルC
ENEMY ATTACK



ダメージ ▶ 10　破壊 ▶ ○(※1)

解説 追跡型の青白いミサイル。グミシップを狙って、高速で飛んでくる。

ラージレーザー
ENEMY ATTACK



ダメージ ▶ 1　破壊 ▶ ×

解説 アサルト・オブ・ザ・ドレッドノートのバトルシップLが放つ特大レーザー。

クロスレーザー
ENEMY ATTACK



ダメージ ▶ 約250　破壊 ▶ ×

解説 ファイナルハンターが放つ十字型のレーザー。

※1……破壊したときのスラッシュゲージのチャージ量は2

『グミシップ』ガイド③

グミエディットで作成！

グミブロックを集めたら、グミエディットに挑戦だ。自分だけのオリジナルシップを作ってみよう。

まずはグミシップのパラメータを知ろう

グミシップには、下のようなパラメータが設定されている。このうちコストとAP以外は、そのグミシップにセットされているグミブロックの種類や数によって決まるのだ。グミシップを組み立てるときは、これらのパラメータが高くなるように作っていこう。

ここが重要！

- グミシップのパラメータは、セットされているグミブロックのパラメータの合計値になる
- コストとAPの上限は、スペシャルアイテムを取ると上げることができる(→P.579)



HP
耐久力を表す。敵からの攻撃を受けると減っていき、ゼロになるとグミシップは墜落してしまう。

アタック
グミシップ全体の攻撃力の目安を表す。セットされているウェポングミが多いほど高くなりやすい。

パワー
グミシップ全体の攻撃性能を表す。具体的には、ウェポングミで敵に与えるダメージが、通常の(100＋パワー)％になる(※1)。

コスト
セットされているグミブロックのコストの合計値。グミブロックは、そのときのコストの上限までセットできる。

AP
セットされているアビリティユニットのAPの合計値。アビリティユニットは、そのときのAPの上限までセット可能。

スピード
移動速度を表す。数値が高いほど速く移動できる。なお、前進する速度は、スピードの数値にかかわりなく一定。

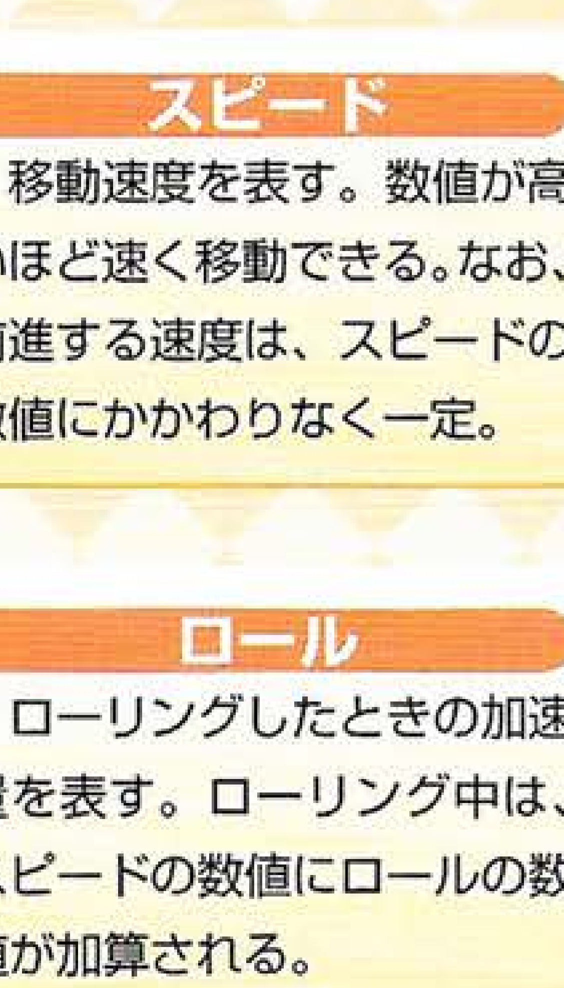
ロール
ローリングしたときの加速量を表す。ローリング中は、スピードの数値にロールの数値が加算される。

※1……10%未満になった場合は10%に修正される

Support Memo サポートメモ　パラメータはグラフで確認できる

グミシップのパラメータは、設計図を選ぶ画面やビューワーモード(→P.561)に表示されるグラフで確認できる(右の写真を参照)。グラフに出ないコストとAPは、グミエディット画面やアビリティセット画面でチェックしよう。





シップの組み立てで使うもの

シップを組み立てるときには、右のような5つのものを利用することになる。とくにグミブロックはたくさんのグループにわかれているので、それぞれの役割をしっかりと把握しておこう(くわしくは下の図を参照)。



←右記の5つとも、クリアボーナスやトレジャーとして手に入れる。

シップの組み立てに使う5つのもの

名前	使い道
グミブロック	シップの材料。これを組み合わせてボディを作り上げる。
アビリティユニット	特別な効果を持たせるパーツ。グミブロックとちがい形はない。
テクスチャセット	グミブロックに模様を描くための道具。全部で8種類ある。
スペシャルアイテム	シップを組み立てるときの自由度を上げる、特殊なアイテム。
設計図	完成形のシップを読み出したり作ったシップをメモしたりするもの。

グミブロックのグループわけ

マテリアルグミ——さまざまな形のものがあり、シップのボディを作る

エッジグミ
マテリアルグミを直線的に加工したもの。シップのHPを上げるためにセットする。

カーブグミ
マテリアルグミを曲線的に加工したもの。セットすれば、シップのHPが大きく上がる。

エアログミ
マテリアルグミを翼状に加工したもの。おもにロールを上げる効果がある。

セットグミ
エッジグミやカーブグミをいくつかまとめたもの。1個ずつ加工する必要がないので便利。

デコグミ——多彩な役割を持ち、各種のパラメータを上げる

ウェポングミ【敵を攻撃するためのグミブロック】

シューティンググミ
おもにショットで攻撃する。アタックは低めだが連射が可能。

ロックオングミ
おもにレーザーで攻撃する。ロックオンした敵を確実に撃てる。

スラッシュグミ
スラッシュで攻撃する。攻撃する方向は種類ごとに異なる。

ストライクグミ
セットするとタックル(体当たり)で攻撃できるようになる。

ムーブグミ【移動性能を強化するグミブロック】

エンジングミ
移動速度を速くする。セットすると、シップのパワーが下がるかわりにスピードが上がる。

ウインググミ
ローリング中の移動速度を速くする。セットすると、シップのロールを大幅に上げることができる。

エクストラグミ【特別な能力を持っているグミブロック】

コックピットグミ
グミシップのコアとして機能する。セットしなくても出撃できるが、その場合はコストとAP以外のシップのパラメータが半分になってしまう。

シールドグミ
敵の攻撃を防ぐ。種類ごとに、防げる攻撃や範囲が異なる。

オプショングミ
左記以外の役割を持つ。変化するパラメータは種類ごとに異なる。

シップを組み立てるには

ワールドマップでルートを選んだあと、グミメニューで「グミエディット」を選択すると、エディターを使ってグミシップやタイニーシップを組み立てたり加工したりできる。エディター画面に入るまでの手順は以下のとおりだ。ちなみに、⊗ボタンを押せば、それぞれひとつ前のステップにもどれる。



⬅エディターは、どのグミルートを選んでも使うことができる。

①組み立てるものを選ぶ

まずは、グミシップとタイニーシップのどちらを組み立てるか決める。基本的な手順はどちらも同じだが、コストや大きさの上限が異なる点には注意(→P.562)。



グミシップかタイニーシップか決めると……

②設計図を選ぶ

すでに設計図に記録されているシップを加工したいときは、ここで目的の設計図を選ぶ。何もない状態から組み立てたいときは、空欄を選ぶか■ボタンを押そう。



⬅出撃するときと同じように、L1ボタンやR1ボタンでグループが切りかわる。

どの設計図を読みこむか決めると……

③エディターを使う

エディターのトップメニューで、コマンドアイコンを使って組み立てていく。マテリアルグミをあつかうモードとデコグミをあつかうモードを切りかえつつ作業しよう。



コマンドアイコンでできること

コマンド	説明
グミをセット	マテリアルグミをシップにセットする
コピーしてセット	セットしてあるマテリアルグミをコピーする
へんけい	セットしてあるマテリアルグミの形を変える
ウェポングミ	シップにウェポングミをセットする
ムーブグミ	シップにムーブグミをセットする
エクストラグミ	シップにエクストラグミをセットする
ペイント	セットしてあるグミブロックに色を塗る
へんしゅう	グミブロックを移動したりはずしたりする
アビリティセット	シップにアビリティユニットをセットする
すすめる (R2)	「もどす」で取り消した内容を復活させる
もどす (R1)	ひとつ前に行なったエディット内容を取り消す
コンフィグ	シップや周囲の格子の濃さを変更する
モードチェンジ	エディットするグミブロックの種類を変える
設計図にメモ	組み立てているシップを設計図にメモする
しゅうりょう	シップの組み立てを終了する

組み立ての進めかた

はじめてシップの組み立てに挑戦するときは、何をしたらいいのか、とまどってしまいがちだ。そこで、エディットするときの基本的な進めかたを紹介しておこう。最初は読みこんだ設計図を加工するところからはじめて、少しずつ慣れていくといい。

ここが重要！

- マテリアルグミとデコグミは、対応するモードにしておかないとエディットできない
- エディターを終了する前に設計図にメモしておかないと、エディット内容は消えてしまう

グミブロックをセットする

組み立て作業の中心は、グミブロックのセットだ。完成形を思い浮かべながらセットしていこう（くわしくはP.562）。



編集やペイントをする

セットしたあとのグミブロックをエディットするなら、「へんしゅう」や「ペイント」を利用する（くわしくはP.564）。



アビリティユニットをセットする

アビリティユニットは、セットしたグミブロックの性能を強化するものを中心に選ぶといいだろう（くわしくはP.565）。



シップの組み立てが終了したら……

設計図にメモする

オリジナル設計図にメモ（内容を記録）して、グミルートへ出撃するときに選べるようにしよう。なお、このあとセーブせずにゲームを終えると、メモした内容が消えてしまうので注意。



ビューワーモードを活用しよう

エディット画面のトップメニューでスタートボタンを押すと、組み立て中のシップを観察できる「ビューワーモード」に切りかわる。向きを変えたり、カメラをズームさせたりできるので、こまめにチェックしながらエディットを進めていくといいだろう。



←形だけでなくパラメータも確認できるので、とても便利なのだ。

ここが重要！

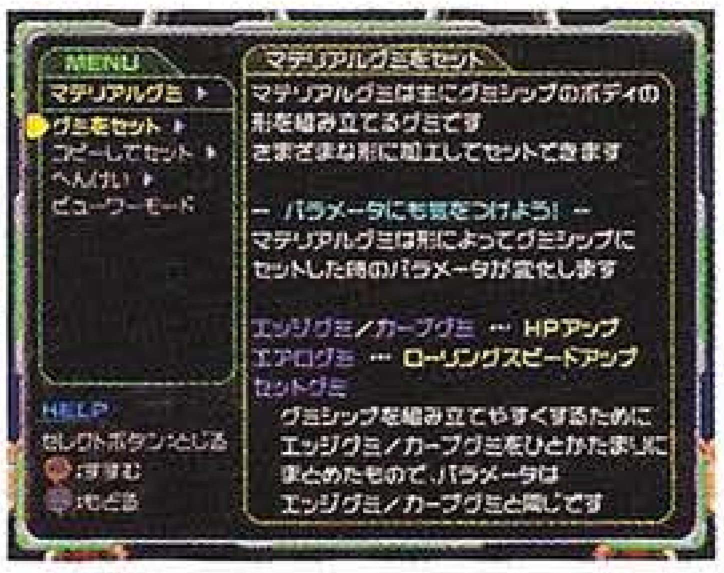
- シップのパラメータも表示される
- シップの向きは、画面右下に表示される紙飛行機型のアイコンが示している

操作ガイド

やりたいこと	操作方法
ズームインする	左スティックの上か右
ズームアウトする	左スティックの下か左
向きを変える	右スティック
向きを最初の状態にもどす	R3ボタン
パラメータを見る	しばらく操作をやめる
ビューワーモードを終わる	スタートボタンか✖ボタン

エディット画面のコマンド

ここからは、エディターで使えるコマンドをくわしく説明していこう。右の表にまとめてある基本的な操作方法は、ひととおり覚えておくこと。ちなみに、エディット中はカーソルの位置にあるグミブロックが画面左下に表示されるので、参考にするといい。



⬅困ったときはセレクトボタンでサポートメモを開いてみよう。

エディターの操作方法

ボタンやスティック	内容
方向キー	カーソルを上下左右に移動させる
右スティック	シップの向きを変える
△ボタン	モードチェンジする(トップメニューのみ)
R1ボタン	ひとつ前のエディット内容を取り消す
R2ボタン	取り消したエディット内容をもとにもどす
R3ボタン	シップの向きを最初の状態にもどす
L1ボタン	カーソルを手前へ動かす
L2ボタン	カーソルを奥へ動かす
スタートボタン	ビューワーモードに切りかえる、またはトップメニューにもどる
セレクトボタン	サポートメモを開く／閉じる

グミをセット　ウェポングミ　ムーブグミ　エクストラグミ

それぞれのグループのなかからグミブロックを選んだあと、セットする位置を指定する。エアログミとウインググミだけは、そのあとさらに位置を少しズラすことが可能だ。なお、作れるシップの大きさやコストの上限を超えるようなグミブロックはセットできない。

画面の見かた



カーソルを合わせているグミブロックの名前、形、パラメータ

選んだグループに分類されるグミブロックの形と使える個数。カーソルを合わせると説明も出る



⬅グループを選んだあと、セットするグミブロックを決める。



⬅カーソルで位置を指定して◎ボタンを押せば、セットが完了だ。

操作ガイド

やりたいこと	操作内容
グミをセットする	グミブロックを選んで◎ボタン→セットする位置を指定して◎ボタン
色を変える	グミブロックを選んでいるときにL1ボタンやR1ボタン
回転させる	位置を指定しているときに左スティック(エアログミはL3ボタンで反転)
セットしてあるグミブロックをはずす	カーソルを合わせて◎ボタン
エアログミやウインググミの位置をズラす	位置を決めたあとに方向キー

ここが重要!

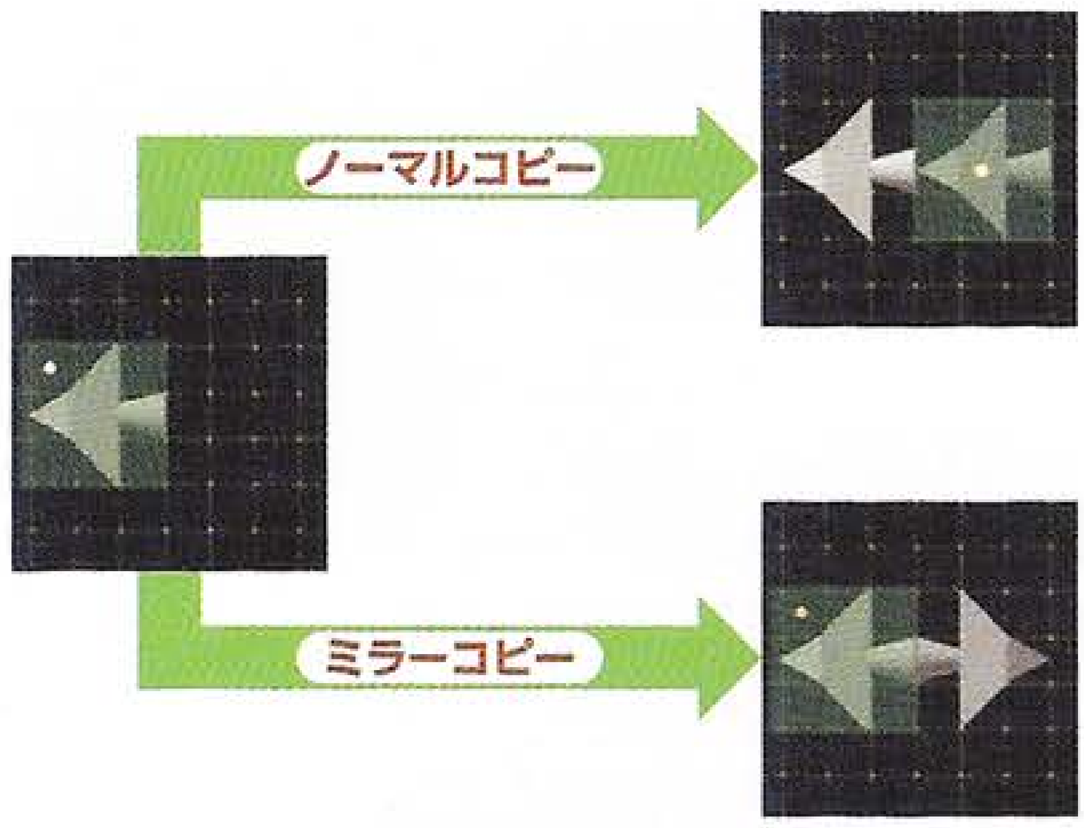
- コストの上限までしかセットできない
- グミシップは10×10×10マス、タイニーシップは4×4×4マスの大きさまでしか作れない
- マテリアルグミとデコグミは、同じ場所に重ねてセットできる

コピーしてセット

すでにセットされているマテリアルグミをコピーして、新しく別の場所にもセットする。「ミラーコピー」を使えば、向きを反転させることも可能だ。コピー先にあったマテリアルグミは上書きされるので注意しよう。



←ミラーコピーは、グミブロックがない場所も含めて反転できる。



「コピーしてセット」で使えるコマンド

名前	使い道
ノーマルコピー	セットしてあるマテリアルグミをコピーしてセットする
ミラーコピー	セットしてあるマテリアルグミを反転コピーしてセットする

ここが重要!

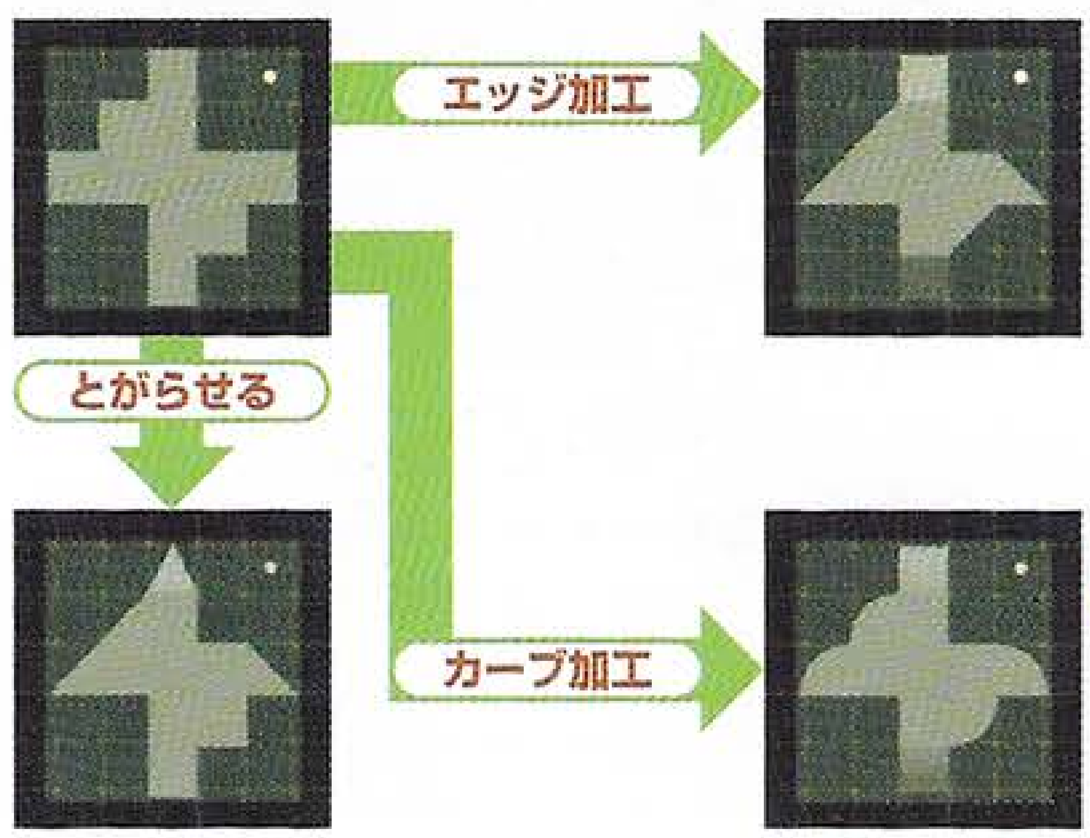
- ノーマルコピーは向きを自由に変えられる
- ミラーコピーでは、選んだグミブロックの隣にしか、コピーしたものをセットできない

操作ガイド

やりたいこと	操作内容
ノーマルコピーする	カーソルを合わせて◎ボタン→コピー先を指定して◎ボタン
まとめてノーマルコピーする	△ボタン→カーソルを動かしてエリアを広げて△ボタン→◎ボタン→コピー先を指定して◎ボタン
ミラーコピーする	△ボタン→カーソルを動かしてエリアを広げて△ボタン→左スティックでコピーの方向を決めて◎ボタン
グミブロックを回転させる	コピー先を指定しているときに左スティック
エアログミの位置をズラす	コピー先を決めたあとに方向キー

へんけい

シップにセットされているマテリアルグミ(エアログミをのぞく)の形を変える。同じマテリアルグミでも、使うコマンドや指定するエリアを変えるとちがう形に加工されることが多いので、いろいろと試してみよう。



「へんけい」で使えるコマンド

コマンド	内容
エッジ加工	セットしてあるマテリアルグミをエッジグミに変形する
カーブ加工	セットしてあるマテリアルグミをカーブグミに変形する
とがらせる	セットしてあるマテリアルグミを好きな方向にとがらせる

ここが重要!

- 変形すると、そのマテリアルグミのコストなどのパラメータが変わることがある
- 周囲にあるグミブロックの種類やエリアの決めかたなどによって、変形のしかたが異なる

操作ガイド

やりたいこと	操作内容
エッジ加工、カーブ加工	カーソルを合わせて◎ボタン
まとめてエッジ加工やカーブ加工する	△ボタン→カーソルを動かしてエリアを広げて△ボタン→◎ボタン
とがらせる	△ボタン→カーソルを動かしてエリアを広げて△ボタン→左スティックでとがらせる方向を決めて◎ボタン

ペイント

すでにセットされているグミブロックに色を塗る。また、テクスチャセットを手に入れれば、色を塗るだけでなく模様も描けるようになるのだ。ちなみに、セットするグミブロックを選んでいるときにL1ボタンやR1ボタンを押すと、最初から色を塗った状態でグミブロックをセットできる(→P.562)。

ここが重要！

- マテリアルグミとデコグミのうち、そのときのモードに対応した一方のみに色を塗れる
- 塗りたい色や模様は、カラーパレットにセットする必要がある
- カラーパレットにセットしている色や模様を変更すると、すでにグミブロックに塗ってあった色や模様も自動的に切りかわる

画面の見かた



カラーパレット。ひとつのシップには、ここにセットしている16色が使える

◎ボタンを押す



カラー見本やテクスチャセット見本。このなかから、カラーパレットにセットするものを選ぶ

カラー見本とテクスチャセット見本のどちらを開いているか。◎ボタンを押すと切りかわる

操作ガイド

やりたいこと	操作内容
色を塗る	カラーパレットから色を選んで◎ボタン→カーソルを合わせて◎ボタン
まとめて色を塗る	色を選んだあとに◎ボタン→カーソルを動かしてエリアを広げて◎ボタン→◎ボタン
カラーパレットに色をセットする	セットしたいマスで方向キー下か◎ボタン→カラー見本から色を選んで◎ボタン
カラーパレットに模様をセットする	カラー見本を開いて◎ボタン→テクスチャセット見本から模様を選んで◎ボタン
すでに塗ってある同じ色や模様をまとめて変更する	変更前の色や模様がセットされているカラーパレットのマスに、変えたい色や模様をセットする

へんしゅう

セットされているグミブロックを、移動したりはずしたりする。セットする位置をズラしたいときや、エリアを指定してまとめてはずしたいときに活用しよう。なお、移動先にセットしてあったグミブロックは上書きされてしまうので、気をつけておくこと。

ここが重要！

- マテリアルグミとデコグミのうち、そのときのモードに対応した一方のみを編集できる



⇐移動中に左スティックを操作すれば、グミブロックを回転させることができる。

操作ガイド

やりたいこと	操作内容
セットしてあるグミブロックの位置を変える	カーソルを合わせて◎ボタン→移動先を指定して◎ボタン
グミを回転させる	移動先を指定しているときに左スティック
エアログミやウインググミの位置をズラす	移動先を決めたあとに方向キー
セットしてあるグミブロックをはずす	カーソルを合わせて◎ボタン
まとめて移動する／はずす	◎ボタン→カーソルを動かしてエリアを広げて◎ボタン→上記の操作をする

アビリティセット

アビリティユニットをセットする。セットするにはAPが必要で、グミシップのAPの上限を超えてセットすることはできない。APの上限は最初は8だが、スペシャルアイテムのAPリミットアップを入手するたびに増えていく。



⬅グミシップのAPの上限は、最終的には20まで増やすことができる。

画面の見かた

持っているアビリティユニットと、セットするのに必要なAP

セットしているアビリティユニット



セットしていることを示すマーク

セットしているアビリティユニットのAPの合計と、グミシップのAPの上限

ここが重要！

- 同じ種類のアビリティユニットをセットすると、効果が大きくなる
- タイニーシップにはセットできない

操作ガイド

やりたいこと	操作内容
アビリティユニットをセットする／はずす	◎ボタンか△ボタン
ページを送る	L1ボタンで上へ、R1ボタンで下へ

設計図にメモ

組み立てたシップに名前をつけてオリジナル設計図にメモ(内容を記録)する。設計図にメモしたあとは、忘れないうちにセーブポイントやワールドマップでセーブしておこう。



⬅すでにメモされている場所で◉ボタンを押すと、記録されている内容を消せる。

画面の見かた

組み立てたグミシップをメモする場所



カーソルを合わせた場所にメモされているシップの形

カーソルを合わせた場所にメモされているシップのパラメータとアビリティ



名前入力ウインドウ

入力できる文字の種類

ここが重要！

- グミシップとタイニーシップは、それぞれ12機までメモできる
- 設計図にメモしないでエディターを終了すると、それまでのエディット内容が取り消される

操作ガイド

やりたいこと	操作内容
設計図をメモする	メモする位置を選んで◎ボタン→名前を入力して「OK」→確認に「はい」
メモした設計図を消す	設計図を選んで◉ボタン
名前入力ウインドウで1文字もどる	◉ボタン
名前入力ウインドウで入力する文字の種類を切りかえる	L1ボタンやR1ボタン

グミエディットデータベース 1 GUMMI EDIT DATABASE

グミシップ設計図リスト

リストの見かた

グミシップ



GUMMI SHIP
ハイウインド ②

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
489	114	275 ③	9	−18	24	④

ブロック マテリアルグミ×39、ファイアグミ×1、ブリザドグミ×1、サンダーグミ× ⑤ バーニアグミ×2、バブルヘッドグミ×1

アビリティ — ⑥

入手 初期所持 ⑦

タイニーシップ



TINY SHIP
ウィングエッジ1 ②

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール
127	28	75 ③	0	0	27

ブロック マテリアルグミ×14、ファイ ⑤ グミ×1、ブリザドグミ×1

入手 ハイウインドLV7の設計図と ⑦ に入手

❶ **外見**……シップの形。
❷ **名前**……シップ(設計図)の名前。設計図を選ぶ画面での表記に準拠している。
❸ **パラメータ**……シップのパラメータ。HP、アタック、パワー、スピード、ロールの数値は、設計図を選ぶ画面で表示されるグラフに準拠している。
❹ **タイニーシップ**……連れていけるタイニーシップ。
❺ **ブロック**……材料になっているグミブロック。
❻ **アビリティ**……セットされているアビリティユニット。
❼ **入手**……その設計図を入手するための方法。必要なグミブロックやアビリティユニットなどをそろえれば手に入る場合は、どのグミルートをクリアしたあとなら最速で入手できるかを併記している。クリアボーナスやトレジャーとして手に入る場合は、該当するグミルートやミッションレベルなどを記載。

グミシップ GUMMI SHIP

おすすめ設計図



GUMMI SHIP
ハイウインド

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
489	114	275	9	−18	24	—

ブロック マテリアルグミ×39、ファイアグミ×1、ブリザドグミ×1、サンダーグミ×2、バーニアグミ×2、バブルヘッドグミ×1

アビリティ —

入手 初期所持



GUMMI SHIP
ハイウインドLV1

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
595	106	350	9	−18	12	—

ブロック マテリアルグミ×31、ブリザドグミ×1、グラビデグミ×1、サンダーグミ×2、バーニアグミ×2、バブルヘッドグミ×1

アビリティ —

入手 材料をそろえる(アステロイドスイープ以降)



GUMMI SHIP
インビンシブルLV1

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
563	195	275	−1	−18	12	—

ブロック マテリアルグミ×31、ファイアグミ×1、ブリザドグミ×1、サンダーグミ×2、バーニアグミ×2、バブルヘッドグミ×1、スクエアライトグミ×1

アビリティ レーザーアップ

入手 材料をそろえる(アステロイドスイープ以降)



GUMMI SHIP
ファルコンLV1

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
572	115	325	13	−28	24	—

ブロック マテリアルグミ×39、ファイアグミ×1、ブリザドグミ×2、グラビデグミ×1、サンダーグミ×1、バーニアグミ×2、フラットヘッドグミ×1

アビリティ —

入手 材料をそろえる(アステロイドスイープ以降)



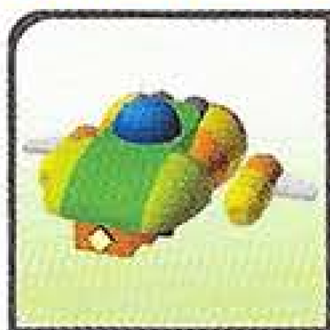
GUMMI SHIP
ハイウインドLV2

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
533	161	275	9	−18	30	—

ブロック マテリアルグミ×44、ファイアグミ×1、ブリザドグミ×1、サンダーグミ×2、バーニアグミ×2、バブルヘッドグミ×1

アビリティ ヒールアップ

入手 材料をそろえる(スターダストスイープ以降)



GUMMI SHIP
インビンシブルLV2

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
593	286	225	9	−18	6	—

ブロック マテリアルグミ×38、ファイアグミ×3、ブリザドグミ×1、サンダーグミ×1、バーニアグミ×2、バブルヘッドグミ×1

アビリティ ショットアップ、ヒールアップ

入手 材料をそろえる(スターダストスイープ以降)



GUMMI SHIP
ファルコンLV2

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
587	114	350	13	−28	42	—

ブロック マテリアルグミ×48、ファイアグミ×4、ブリザドグミ×1、サンダーグミ×2、バーニアグミ×2、フラットヘッドグミ×1

アビリティ ヒールアップ

入手 材料をそろえる(スターダストスイープ以降)



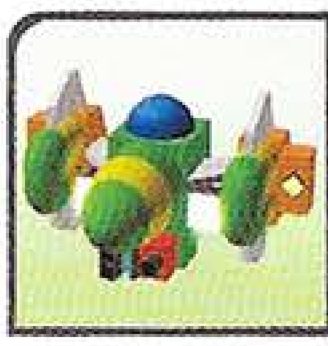
GUMMI SHIP
ハイウインドLV3

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
499	130	275	9	−18	36	クイックシルバー1 クイックシルバー2

ブロック マテリアルグミ×49、ファイアグミ×1、ブリザドグミ×1、サンダーグミ×2、バーニアグミ×2、バブルヘッドグミ×1

アビリティ —

入手 材料をそろえる(ファントムストーム以降)



GUMMI SHIP
インビンシブルLV3

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
597	245	275	−11	−18	36	エジンコート1 エジンコート2

ブロック マテリアルグミ×44、ファイアグミ×1、ブリザドグミ×1、サンダーグミ×2、バーニアグミ×2、バブルヘッドグミ×1、スクエアライトグミ×2

アビリティ オートリレイズ

入手 材料をそろえる(ファントムストーム以降)



GUMMI SHIP
ファルコンLV3

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
513	103	305	13	−28	42	マインゴーシュ1 マインゴーシュ2

ブロック マテリアルグミ×52、ファイラグミ×1、ブリザラグミ×1、サンダーグミ×2、バーニアグミ×2、フラットヘッドグミ×1

アビリティ —

入手 材料をそろえる(ファントムストーム以降)



GUMMI SHIP
ハイウインドLV4

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
599	109	350	9	−18	78	クイックシルバー1 クイックシルバー2

ブロック マテリアルグミ×52、ブリザドグミ×1、グラビデグミ×1、サンダーグミ×2、バーニアグミ×2、バブルヘッドグミ×1

アビリティ ヒールアップ、オートカウンター

入手 材料をそろえる(スプラッシュアイランド以降)



GUMMI SHIP
インビンシブルLV4

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
600	383	175	34	−56	36	エジンコート1 エジンコート2

ブロック マテリアルグミ×60、ファイアグミ×1、ブリザドグミ×1、サンダーグミ×1、ブースターグミ×1、スフィアヘッドグミ×1

アビリティ ヒールアップ×2、オートカウンター

入手 材料をそろえる(スプラッシュアイランド以降)



GUMMI SHIP
ファルコンLV4

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
599	203	280	13	−28	6	マインゴーシュ1 マインゴーシュ2

ブロック マテリアルグミ×47、ファイアグミ×1、ファイラグミ×1、ブリザラグミ×1、サンダラグミ×1、バーニアグミ×2、フラットヘッドグミ×1

アビリティ ヒールアップ、オートカウンター、チェンジタイプ

入手 材料をそろえる(スプラッシュアイランド以降)



GUMMI SHIP
ハイウインドLV5

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
690	180	375	9	−18	96	クイックシルバー1 クイックシルバー2

ブロック マテリアルグミ×72、ファイアグミ×1、ブリザドグミ×1、グラビデグミ×1、サンダーグミ×2、バーニアグミ×2、バブルヘッドグミ×1

アビリティ ヒールアップ

入手 材料をそろえる(フローティングアイランド以降)



GUMMI SHIP
インビンシブルLV5

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
694	434	200	−1	−4	30	エジンコート1 エジンコート2

ブロック マテリアルグミ×81、ファイアグミ×2、ブリザドグミ×1、サンダーグミ×1、バーニアグミ×2、ブースターグミ×1、バブルヘッドグミ×1

アビリティ ヒールアップ、アクティヴタイプ

入手 材料をそろえる(フローティングアイランド以降)



GUMMI SHIP
ファルコンLV5

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
659	123	400	21	−38	72	マインゴーシュ1 マインゴーシュ2

ブロック マテリアルグミ×68、ファイアグミ×4、ブリザドグミ×2、サンダーグミ×2、バーニアグミ×2、ソリッドヘッドグミ×1

アビリティ ヒールアップ

入手 材料をそろえる(フローティングアイランド以降)

グミシップに挑戦!
グミルートに出撃!
アステロイドスイープ
スターダストスイープ
ファントムストーム
スプラッシュアイランド
フローティングアイランド
エンシェントハイウェイ
ブロークンハイウェイ
サンライトストーム
アサルト・オブ・ザ・ドレッドノート
敵&障害物リスト
グミエディットで作成!
グミシップ設計図リスト
グミブロックリスト
アビリティユニットリスト
テクスチャセットリスト
スペシャルアイテムリスト
インタビュー



GUMMI SHIP
ハイウインドLV6

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	ダイニーシップ
689	264	335	−11	4	54	クイックシルバー1 クイックシルバー2

ブロック マテリアルグミ×112、ファイアグミ×1、ブリザドグミ×1、コメットグミ×1、サンダーグミ×2、バーニアグミ×4、バブルヘッドグミ×1

アビリティ ヒールアップ

入手 材料をそろえる(エンシェントハイウェイ以降)



GUMMI SHIP
インビンシブルLV6

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	ダイニーシップ
690	309	285	34	−56	132	エジンコート1 エジンコート2

ブロック マテリアルグミ×80、ファイアグミ×2、ブリザラグミ×1、コメットグミ×1、サンダーグミ×1、ブースターグミ×1、スフィアヘッドグミ×1

アビリティ ヒールアップ、オートリジェネ

入手 材料をそろえる(エンシェントハイウェイ以降)



GUMMI SHIP
ファルコンLV6

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	ダイニーシップ
697	215	385	21	−38	90	マインゴーシュ1 マインゴーシュ2

ブロック マテリアルグミ×108、ファイアグミ×2、ブリザラグミ×1、コメットグミ×1、サンダーグミ×2、バーニアグミ×2、ソリッドヘッドグミ×1

アビリティ ショットアップ、ヒールアップ

入手 材料をそろえる(エンシェントハイウェイ以降)



GUMMI SHIP
ハイウインドLV7

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	ダイニーシップ
693	192	375	−11	4	42	ウィングエッジ1 ウィングエッジ2

ブロック マテリアルグミ×82、ファイアグミ×1、ブリザドグミ×1、サンダーグミ×3、バーニアグミ×4、バブルヘッドグミ×1

アビリティ ヒールアップ

入手 材料をそろえる(ブロークンハイウェイ以降)



GUMMI SHIP
インビンシブルLV7

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	ダイニーシップ
697	473	205	19	−26	66	ミスティール1 ミスティール2

ブロック マテリアルグミ×113、ファイラグミ×1、ブリザラグミ×1、サンダーグミ×1、ブースターグミ×1、バブルヘッドグミ×1、シールドグミ×1

アビリティ メダルコンバータ、ヒールアップ

入手 材料をそろえる(ブロークンハイウェイ以降)



GUMMI SHIP
ファルコンLV7

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	ダイニーシップ
699	185	390	21	−48	42	オーガニクス1 オーガニクス2

ブロック マテリアルグミ×77、ファイラグミ×1、ブリザドグミ×1、グラビラグミ×1、サンダーグミ×2、バーニアグミ×2、ソリッドヘッドグミ×1、レーダーグミ×1

アビリティ レーザーアップ、ヒールアップ

入手 材料をそろえる(ブロークンハイウェイ以降)



GUMMI SHIP
ハイウインドLV8

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	ダイニーシップ
691	201	365	9	−18	180	クイックシルバー1 クイックシルバー2

ブロック マテリアルグミ×122、ファイアグミ×1、ブリザドグミ×1、コメットグミ×1、アルテマグミ×1、バーニアグミ×2、バブルヘッドグミ×1

アビリティ ヒールアップ

入手 材料をそろえる(サンライトストーム以降)



GUMMI SHIP
インビンシブルLV8

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	ダイニーシップ
699	433	240	−6	−56	24	エジンコート1 エジンコート2

ブロック マテリアルグミ×50、ファイガグミ×1、ブリザガグミ×1、サンダーグミ×1、ブースターグミ×1、スフィアヘッドグミ×1、ラウンドライトグミ×2

アビリティ ドロー、ヒールアップ

入手 材料をそろえる(サンライトストーム以降)



GUMMI SHIP
ファルコンLV8

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	ダイニーシップ
700	164	370	21	−38	18	マインゴーシュ1 マインゴーシュ2

ブロック マテリアルグミ×28、ファイガグミ×1、ブリザガグミ×1、アルテマグミ×1、バーニアグミ×2、ソリッドヘッドグミ×1

アビリティ ヒールアップ

入手 材料をそろえる(サンライトストーム以降)



GUMMI SHIP
ハイウインドMAX

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	ダイニーシップ
799	277	435	−11	4	30	ライジングサン1 ライジングサン2

ブロック マテリアルグミ×138、ファイアグミ×1、ブリザドグミ×1、コメットグミ×1、サンダーグミ×3、バーニアグミ×4、バブルヘッドグミ×1

アビリティ ヒールアップ

入手 材料をそろえる(アサルト・オブ・ザ・ドレッドノート以降)



GUMMI SHIP
インビンシブルMAX

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	ダイニーシップ
792	564	250	19	−26	72	ザイドリッツ

ブロック マテリアルグミ×169、ファイアグミ×1、ファイラグミ×1、ブリザラグミ×1、メテオグミ×1、ブースターグミ×1、バブルヘッドグミ×1、シールドグミ×1

アビリティ ヒールアップ、コストコンバータ

入手 材料をそろえる(アサルト・オブ・ザ・ドレッドノート以降)



GUMMI SHIP
ファルコンMAX

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
781	133	450	21	−38	378	デュランダル1 デュランダル2

ブロック マテリアルグミ×126、ブリザガグミ×1、グラビガグミ×1、メテオグミ×1、サンダーグミ×1、バーニアグミ×2、ソリッドヘッドグミ×1

アビリティ ヒールアップ

入手 材料をそろえる(アサルト・オブ・ザ・ドレッドノート以降)

スペシャルモデル



GUMMI SHIP
シークレットモデル

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
790	520	280	0	0	36	シークレットモデル シークレットモデル

ブロック マテリアルグミ×120、ファイガグミ×2、ブリザガグミ×2

アビリティ ショットアップ×2、レーザーアップ、チェンジタイプ、アクティヴタイプ

入手 アサルト・オブ・ザ・ドレッドノートLV3トレジャー



GUMMI SHIP
キングダムモデル

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
155	112	25	9	−18	18	キングダムモデル キングダムモデル

ブロック マテリアルグミ×37、ファイアグミ×1、バーニアグミ×2、バブルヘッドグミ×1

アビリティ チェンジタイプ、アクティヴタイプ

入手 アステロイドスイープLV2トレジャー



GUMMI SHIP
フェンリル

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
1171	628	1045	0	0	180	—

ブロック マテリアルグミ×121、ファイアグミ×1、メテオグミ×1、マサムネグミ×1、エクスカリバーグミ×1、ラグナロクグミ×1、ホイールグミ×2

アビリティ スラッシュヘイスト×2、デフォルトスラッシュ×2、コストコンバータ×2

入手 アサルト・オブ・ザ・ドレッドノートLV2ランクS



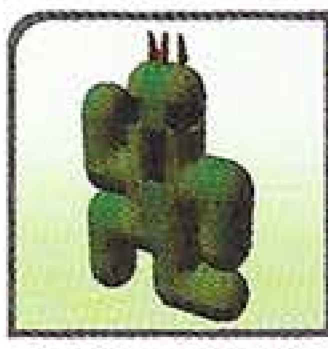
GUMMI SHIP
ケット・シー

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
1180	1000	240	0	0	141	—

ブロック マテリアルグミ×179、ファイガグミ×6

アビリティ コストコンバータ×2

入手 サンライトストームLV2ランクS



GUMMI SHIP
サボテンダー

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
1197	773	800	0	0	15	—

ブロック マテリアルグミ×109、ファイアグミ×8、オリハルコングミ×2

アビリティ コストコンバータ×2

入手 ブロークンハイウェイLV2ランクS



GUMMI SHIP
チョコボ

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
1170	1265	70	29	−40	12	—

ブロック マテリアルグミ×199、ファイラグミ×1、ファイガグミ×1、バブルヘッドグミ×1

アビリティ コストコンバータ×2

入手 エンシェントハイウェイLV2ランクS



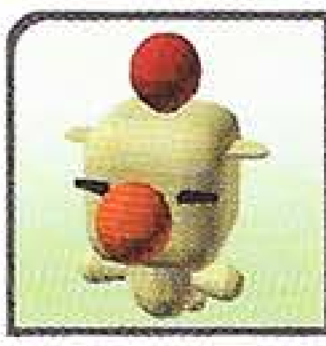
GUMMI SHIP
マンドラゴラ

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
1015	550	1100	16	0	45	—

ブロック マテリアルグミ×102、グラビデグミ×1、ドレイングミ×1、ネオンボールグミ×2

アビリティ オートリジェネ×2、コストコンバータ×2

入手 フローティングアイランドLV2ランクS



GUMMI SHIP
モーグリ

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
946	561	340	29	−40	66	—

ブロック マテリアルグミ×94、ファイガグミ×1、ブリザガグミ×1、サンダーグミ×2、ストームグミ×2、バブルヘッドグミ×1

アビリティ コストコンバータ×2

入手 スプラッシュアイランドLV2ランクS



GUMMI SHIP
トンベリ

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
1161	1008	660	29	−40	15	—

ブロック マテリアルグミ×194、コメットグミ×1、オリハルコングミ×1、エクスカリバーグミ×1、バブルヘッドグミ×1

アビリティ コストコンバータ×2

入手 ファントムストームLV2ランクS



GUMMI SHIP
コヨコヨ

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
1159	816	335	0	0	0	—

ブロック マテリアルグミ×102、ファイアグミ×3、コメットグミ×1、サンダーグミ×2

アビリティ オートカウンター、コストコンバータ×2

入手 スターダストスイープLV2ランクS



GUMMI SHIP
ハイウインドα

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
992	638	270	−50	42	102	—

ブロック マテリアルグミ×96、ファイガグミ×1、ブリザガグミ×1、グラビガグミ×1、プロペラグミ×2、スクリューグミ×1、ローターグミ×2、ストームグミ×2

アビリティ コストコンバータ

入手 アステロイドスイープLV2ランクS



GUMMI SHIP
マッシュルーム

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール	タイニーシップ
1200	860	380	0	−78	18	—

ブロック マテリアルグミ×196、グラビデグミ×2、コメットグミ×3、バーニアグミ×2、ビッグブリッヂグミ×1、ラウンドライトグミ×2

アビリティ コストコンバータ×2

入手 アサルト・オブ・ザ・ドレッドノートLV1ランクS

タイニーシップ
TINY SHIP

おすすめ設計図



TINY SHIP
ウィングエッジ1

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール
127	28	75	0	0	27

ブロック マテリアルグミ×14、ファイアグミ×1、ブリザドグミ×1

入手 ハイウインドLV7の設計図と同時に入手



TINY SHIP
ウィングエッジ2

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール
165	25	100	0	0	27

ブロック マテリアルグミ×13、グラビデグミ×1

入手 ハイウインドLV7の設計図と同時に入手



TINY SHIP
ミスティール1

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール
87	69	30	0	0	6

ブロック マテリアルグミ×24、ファイラグミ×1

入手 インビンシブルLV7の設計図と同時に入手



TINY SHIP
ミスティール2

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール
150	69	75	0	0	6

ブロック マテリアルグミ×23、ファイアグミ×3

入手 インビンシブルLV7の設計図と同時に入手



TINY SHIP
オーガニクス1

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール
167	31	105	0	0	21

ブロック マテリアルグミ×18、ファイラグミ×1、ブリザラグミ×1

入手 ファルコンLV7の設計図と同時に入手



TINY SHIP
オーガニクス2

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール
179	38	110	0	0	21

ブロック マテリアルグミ×20、グラビラグミ×1

入手 ファルコンLV7の設計図と同時に入手



TINY SHIP
クイックシルバー1

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール
49	19	25	0	0	30

ブロック マテリアルグミ×14、ファイアグミ×1

入手 ハイウインドLV3、4、5、6、8の設計図と同時に入手



TINY SHIP
クイックシルバー2

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール
85	19	50	0	0	30

ブロック マテリアルグミ×14、ブリザドグミ×1

入手 ハイウインドLV3、4、5、6、8の設計図と同時に入手



TINY SHIP

エジンコート1

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール
64	45	25	0	0	6

ブロック マテリアルグミ×17、ファイアグミ×1

入手 インビンシブルLV3、4、5、6、8の設計図と同時に入手



TINY SHIP

エジンコート2

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール
100	45	50	0	0	6

ブロック マテリアルグミ×17、ブリザドグミ×1

入手 インビンシブルLV3、4、5、6、8の設計図と同時に入手



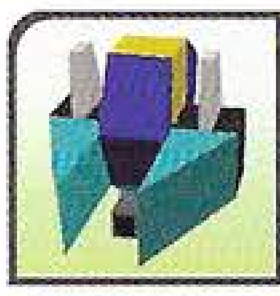
TINY SHIP

マインゴーシュ1

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール
86	32	50	0	0	6

ブロック マテリアルグミ×16、ファイアグミ×2

入手 ファルコンLV3、4、5、6、8の設計図と同時に入手



TINY SHIP

マインゴーシュ2

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール
87	31	50	0	0	6

ブロック マテリアルグミ×16、ブリザドグミ×1

入手 ファルコンLV3、4、5、6、8の設計図と同時に入手



TINY SHIP

ライジングサン1

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール
134	35	75	0	0	48

ブロック マテリアルグミ×21、ファイアグミ×1、ブリザドグミ×1

入手 ハイウインドMAXの設計図と同時に入手



TINY SHIP

ライジングサン2

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール
173	34	100	0	0	48

ブロック マテリアルグミ×21、グラビデグミ×1

入手 ハイウインドMAXの設計図と同時に入手



TINY SHIP

ザイドリッツ

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール
192	62	100	29	−40	18

ブロック マテリアルグミ×22、ファイアグミ×2、ブリザドグミ×1、バブルヘッドグミ×1

入手 インビンシブルMAXの設計図と同時に入手



TINY SHIP

デュランダル1

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール
167	31	105	0	0	21

ブロック マテリアルグミ×18、ファイラグミ×1、ブリザラグミ×1

入手 ファルコンMAXの設計図と同時に入手



TINY SHIP

デュランダル2

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール
179	38	110	0	0	21

ブロック マテリアルグミ×20、グラビラグミ×1

入手 ファルコンMAXの設計図と同時に入手

スペシャルモデル



TINY SHIP

シークレットモデル

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール
182	125	60	0	0	0

ブロック マテリアルグミ×24、コメットグミ×1

入手 シークレットモデル(グミシップ)の設計図と同時に入手



TINY SHIP

キングダムモデル

コスト	HP	アタック	パワー	スピード	ロール
140	85	25	9	−18	15

ブロック マテリアルグミ×24、ファイアグミ×1、バーニアグミ×2、バブルヘッドグミ×1

入手 キングダムモデル(グミシップ)の設計図と同時に入手

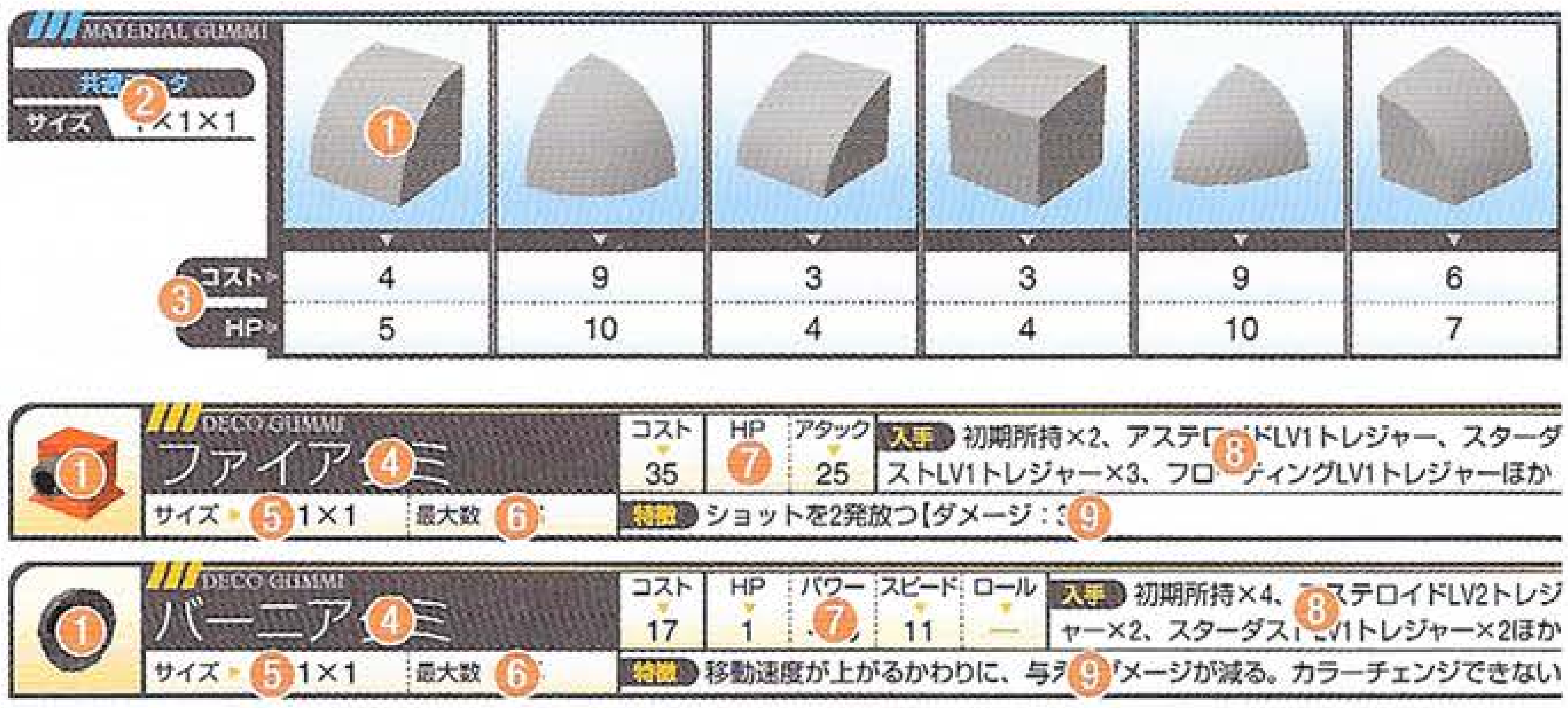
グミエディットデータベース❷ GUMMI EDIT DATABASE

グミブロックリスト

リストの見かた

マテリアルグミ ▶

デコグミ ▶



❶ **外見**……グミブロックの形。
❷ **共通データ**……そのグループのマテリアルグミすべてに共通するデータ。それぞれの意味は❺～❼を参照。
❸ **個別データ**……各マテリアルグミのデータ。それぞれの意味は❺～❼を参照。
❹ **名前**……デコグミの名前。
❺ **サイズ**……グミブロックの大きさ。正面から見たときの「横幅×奥行き×高さ」という形で表記している。セットグミについては、構成しているマテリアルグミの個数も併記。
❻ **最大数**……最終的に持つことができる個数。
❼ **パラメータ**……グミブロックのパラメータ。
❽ **入手**……入手するための方法。クリアボーナスやトレジャーとして手に入る場合は、該当するグミルートやミッションレベルなどを記載している。そのルートをはじめてクリアしたときにもらえるトレジャーには「(初回)」と併記。なお、デコグミのリストにかぎり、グミルート名は以下のように省略してある。
- アステロイド……アステロイドスイープ
- スターダスト……スターダストスイープ
- ファントム………ファントムストーム
- スプラッシュ……スプラッシュアイランド
- フローティング…フローティングアイランド
- エンシェント……エンシェントハイウェイ
- ブロークン………ブロークンハイウェイ
- サンライト………サンライトストーム
- アサルト…………アサルト・オブ・ザ・ドレッドノート

❾ **特徴**……シップにセットしたときのおもな特徴。ウェポングミについては、1発の攻撃で与えるダメージも併記している。

マテリアルグミ

MATERIAL GUMMI

初期所持 100　最大数 200

マテリアルグミは、セットするときに加工した形によって、パラメータが変化する。また、入手方法は右のとおりで、一度に10個または20個がまとめて手に入るのだ。

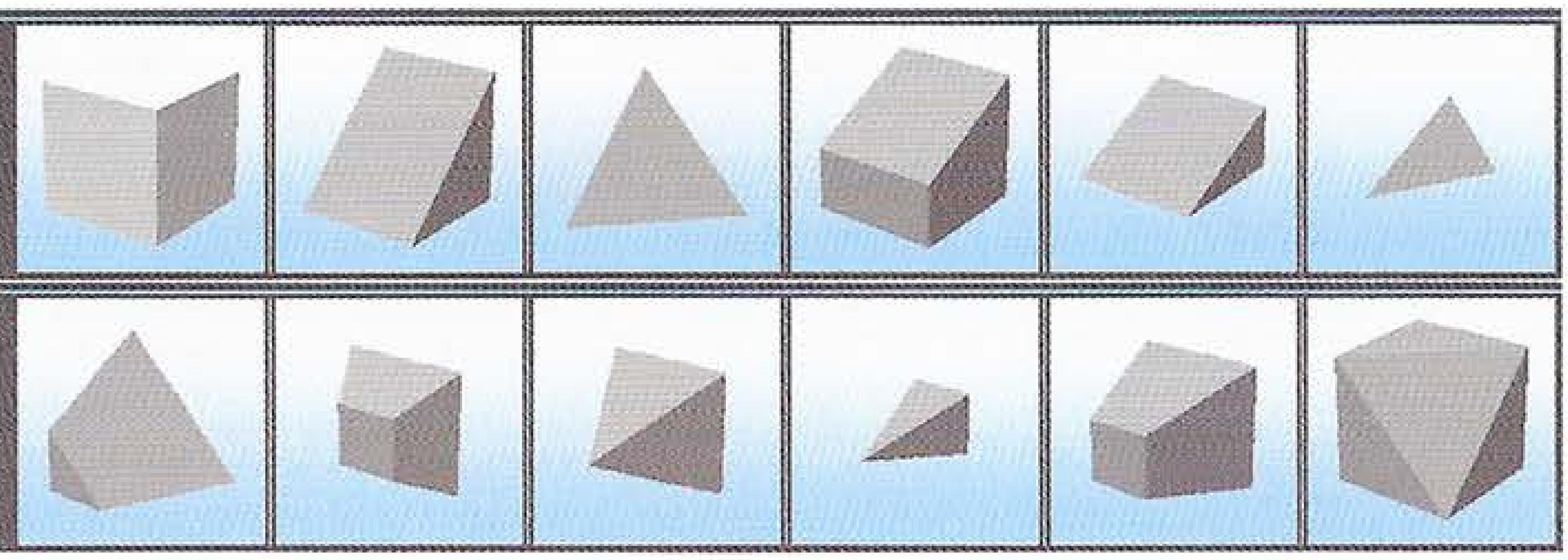
マテリアルグミの入手方法

- アステロイドスイープLV1トレジャー(×10)
- スターダストスイープLV1トレジャー(×10)
- ファントムストームLV1トレジャー(×10)
- スプラッシュアイランドLV1トレジャー(×10)
- フローティングアイランドLV1トレジャー(×10)
- エンシェントハイウェイLV1トレジャー(×10)
- ブロークンハイウェイLV1トレジャー(×10)
- サンライトストームLV1トレジャー(×10)
- アサルト・オブ・ザ・ドレッドノートLV1トレジャー(×20)

エッジグミ

MATERIAL GUMMI

共通データ	
コスト	1
HP	2
サイズ	1×1×1



カーブグミ

MATERIAL GUMMI

共通データ

サイズ	1×1×1

コスト	4	9	3	3	9	6
HP	5	10	4	4	10	7
コスト	3	2	4	5	10	5
HP	4	3	5	6	11	6
コスト	2	5	2	10	11	
HP	3	6	3	11	12	

エアログミ

MATERIAL GUMMI

共通データ

コスト	1
HP	1
ロール	3

サイズ	1×1×1	1×1×1	1×1×1	1×1×1	2×1×1	2×1×1

セットグミ

MATERIAL GUMMI

コスト	8	32	18	4	10	24
HP	16	64	36	8	20	48
サイズ	2×2×2(8個)	4×4×4(32個)	3×3×2(18個)	1×4×1(4個)	3×2×2(10個)	4×4×2(24個)
最大数	25	6	11	50	20	8
コスト	72	90	28	25	37	96
HP	80	108	36	29	42	108
サイズ	2×2×2(8個)	3×3×2(18個)	2×2×2(8個)	1×4×1(4個)	1×2×3(5個)	2×3×2(12個)
最大数	25	11	25	50	40	16

デコグミ

DECO GUMMI

ウェポングミ

シューティンググミ

名前	サイズ	最大数	コスト	HP	アタック	入手	特徴
ファイアグミ	1×1×1	16	35	1	25	初期所持×2、アステロイドLV1トレジャー、スターダストLV1トレジャー×3、フローティングLV1トレジャーほか	ショットを2発放つ【ダメージ：35】
ファイラグミ	2×2×1	17	41	1	30	アステロイドLV1ランクC、ファントムLV1トレジャー、スプラッシュLV1トレジャー、エンシェントLV2ランクDほか	強めのショットを2発放つ【ダメージ：41】
ファイガグミ	2×2×1	17	53	1	40	スプラッシュLV3ランクC、フローティングLV2ランクD、ブロークンLV2トレジャー×2ほか	強力なショットを2発放つ【ダメージ：53】
ブリザドグミ	1×1×1	12	71	1	50	初期所持×2、アステロイドLV1トレジャー、スターダストLV1トレジャー×3、フローティングLV1トレジャーほか	2方向(左右正面)にショットを2発ずつ放つ【ダメージ：35】
ブリザラグミ	2×2×1	12	108	1	75	スターダストLV1ランクD、ファントムLV1トレジャー、ブロークンLV1トレジャー、サンライトLV1トレジャーほか	3方向(左右斜め上と正面下)にショットを2発ずつ放つ【ダメージ：35】
ブリザガグミ	2×2×1	8	138	1	100	スプラッシュLV3ランクD、ブロークンLV1ランクD、サンライトLV1トレジャー、アサルトLV1トレジャーほか	4方向(左右斜め上と下)にショットを2発ずつ放つ【ダメージ：35】
グラビデグミ	1×1×1	8	145	1	100	アステロイドLV1トレジャー(初回)、ファントムLV2トレジャー×2、フローティングLV1トレジャーほか	当たると小さく破裂するショットを2発放つ【ダメージ：15】
グラビラグミ	2×2×1	6	155	1	110	アステロイドLV2ランクE、ファントムLV1ランクD、ブロークンLV1トレジャー、サンライトLV1トレジャーほか	当たるとやや大きく破裂するショットを1発放つ【ダメージ：40】
グラビガグミ	2×2×1	4	184	1	130	フローティングLV2ランクE、サンライトLV3ランクE、アサルトLV1トレジャー、アサルトLV3ランクD	当たると大きく破裂するショットを1発放つ【ダメージ：60】
コメットグミ	2×1×1	14	82	1	60	スターダストLV3ランクE、スプラッシュLV2トレジャー、エンシェントLV1トレジャー(初回)ほか	近くの敵を自動でロックオンし、レーザーを最大2発放つ【ダメージ：200】
メテオグミ	2×2×1	7	156	1	120	ファントムLV2トレジャー、スプラッシュLV3ランクE、サンライトLV2トレジャー、サンライトLV3トレジャーほか	近くの敵を自動でロックオンし、レーザーを最大4発放つ【ダメージ：250】

ロックオングミ

名前	サイズ	最大数	コスト	HP	アタック	入手	特徴
サンダーグミ	2×1×1	9	132	1	100	初期所持×3、アステロイドLV1トレジャー、スターダストLV1トレジャー×2、フローティングLV1トレジャーほか	敵をロックオンし、レーザーを最大2発放つ【ダメージ：400】
サンダラグミ	2×2×1	4	222	1	150	アステロイドLV1ランクD、ファントムLV2ランクE、スプラッシュLV1トレジャー、ブロークンLV3ランクD	敵をロックオンし、レーザーを最大4発放つ【ダメージ：400】
サンダガグミ	2×2×1	3	312	1	200	ファントムLV3ランクE、スプラッシュLV2ランクE、サンライトLV1ランクC	敵をロックオンし、レーザーを最大6発放つ【ダメージ：400】
アルテマグミ	2×2×1	3	328	1	230	フローティングLV3ランクE、エンシェントLV2ランクE、サンライトLV1トレジャー(初回)	HPの多い敵を優先でロックオンし(※1)、レーザーを最大6発放つ【ダメージ：500】

※1……同じ敵に重ねてロックオンできる

DECO GUMMI
ドレイングミ

コスト	HP	アタック	入手
395	1	1000	アサルトLV2ランクE

サイズ ▸ 2×2×1　最大数 ▸ 1
特徴 敵のノーマルショットを吸いこんでショットを放つ(※2)

※2……吸いこんだ数によって、ダメージは0→50→150→400と増え、攻撃範囲も広がる

スラッシュグミ

DECO GUMMI
オリハルコングミ

コスト	HP	アタック	入手
129	1	300	スターダストLV2ランクE、スプラッシュLV2トレジャー、フローティングLV1ランクD、サンライトLV3ランクC

サイズ ▸ 1×2×1　最大数 ▸ 4
特徴 相手のガードを破る攻撃を正面方向へくり出す【ダメージ：500】

DECO GUMMI
マサムネグミ

コスト	HP	アタック	入手
134	1	300	アステロイドLV3ランクE、フローティングLV2トレジャー、フローティングLV3トレジャー、ブロークンLV2ランクE

サイズ ▸ 1×3×1　最大数 ▸ 4
特徴 相手のガードを破る攻撃を上下方向へくり出す【ダメージ：500】

DECO GUMMI
エクスカリバーグミ

コスト	HP	アタック	入手
126	1	300	フローティングLV2ランクC、ブロークンLV3ランクE、サンライトLV3トレジャー、アサルトLV1ランクC

サイズ ▸ 1×3×1　最大数 ▸ 4
特徴 相手のガードを破る攻撃を左右方向へくり出す【ダメージ：500】

DECO GUMMI
ラグナロクグミ

コスト	HP	アタック	入手
160	1	300	エンシェントLV3ランクE、サンライトLV2ランクE、アサルトLV2トレジャー、アサルトLV3トレジャー

サイズ ▸ 1×3×1　最大数 ▸ 4
特徴 相手のガードを破る攻撃を周囲へくり出す【ダメージ：500】

ストライクグミ

DECO GUMMI
ドリルグミ

コスト	HP	アタック	入手
8	1	50	スターダストLV3ランクC、ファントムLV2トレジャー、フローティングLV1トレジャーほか

サイズ ▸ 2×3×2　最大数 ▸ 9
特徴 ぶつかった敵にダメージを与える【ダメージ：50】。カラーチェンジできない

DECO GUMMI
ノコギリグミ

コスト	HP	アタック	入手
13	1	100	アステロイドLV2ランクD、フローティングLV3ランクC、サンライトLV1トレジャーほか

サイズ ▸ 4×4×1　最大数 ▸ 9
特徴 ぶつかった敵にダメージを与える【ダメージ：100】

DECO GUMMI
グングニルグミ

コスト	HP	アタック	入手
8	1	200	アステロイドLV3ランクD、ファントムLV2ランクD、フローティングLV2トレジャー、サンライトLV2トレジャーほか

サイズ ▸ 1×3×1　最大数 ▸ 6
特徴 ぶつかった敵にダメージを与える【ダメージ：200】

▸ ムーブグミ

エンジングミ

DECO GUMMI
バーニアグミ

コスト	HP	パワー	スピード	ロール	入手
17	1	−10	11	—	初期所持×4、アステロイドLV2トレジャー×2、スターダストLV1トレジャー×2ほか

サイズ ▸ 1×1×1　最大数 ▸ 14
特徴 移動速度が上がるかわりに、与えるダメージが減る。カラーチェンジできない

DECO GUMMI
ブースターグミ

コスト	HP	パワー	スピード	ロール	入手
23	1	−10	14	—	スターダストLV3トレジャー、ファントムLV2トレジャー、ブロークンLV1ランクBほか

サイズ ▸ 2×2×2　最大数 ▸ 10
特徴 移動速度が上がるかわりに、与えるダメージが減る

DECO GUMMI
スラスターグミ

コスト	HP	パワー	スピード	ロール	入手
14	1	−10	10	—	アステロイドLV3ランクB、スターダストLV2ランクA、ファントムLV1トレジャーほか

サイズ ▸ 1×1×1　最大数 ▸ 14
特徴 移動速度が上がるかわりに、与えるダメージが減る。カラーチェンジできない

DECO GUMMI
ミニプロペラグミ

コスト	HP	パワー	スピード	ロール	入手
9	1	−10	8	—	アステロイドLV1ランクB、フローティングLV1トレジャー×4ほか

サイズ ▸ 1×1×1　最大数 ▸ 11
特徴 移動速度がやや上がるかわりに、与えるダメージが減る

DECO GUMMI
プロペラグミ

コスト	HP	パワー	スピード	ロール	入手
12	1	−10	9	—	アステロイドLV2トレジャー、フローティングLV1トレジャー×3ほか

サイズ ▸ 2×1×2　最大数 ▸ 12
特徴 移動速度がやや上がるかわりに、与えるダメージが減る

DECO GUMMI
スクリューグミ

コスト	HP	パワー	スピード	ロール	入手
9	1	−10	8	—	スターダストLV2トレジャー、スプラッシュLV1トレジャーほか

サイズ ▸ 2×1×2　最大数 ▸ 12
特徴 移動速度がやや上がるかわりに、与えるダメージが減る



DECO GUMMI
ローターグミ

サイズ	最大数	コスト	HP	パワー	スピード	ロール
4×4×1	8	9	1	−10	8	—

入手 スターダストLV1ランクA、フローティングLV2トレジャーほか

特徴 移動速度がやや上がるかわりに、与えるダメージが減る



DECO GUMMI
ラージローターグミ

サイズ	最大数	コスト	HP	パワー	スピード	ロール
6×6×1	8	9	1	−10	8	—

入手 スターダストLV3トレジャー、スプラッシュLV2トレジャーほか

特徴 移動速度がやや上がるかわりに、与えるダメージが減る

ウインググミ

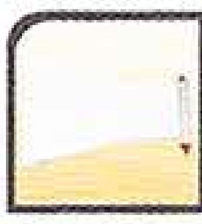


DECO GUMMI
ソニックターボグミ

サイズ	最大数	コスト	HP	パワー	スピード	ロール
2×2×2	10	18	1	—	—	54

入手 アステロイドLV3トレジャー、エンシェントLV1トレジャー×2ほか

特徴 ローリング中の移動速度がかなり上がる

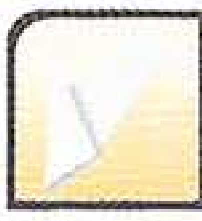


DECO GUMMI
テンペストグミ

サイズ	最大数	コスト	HP	パワー	スピード	ロール
3×2×1	12	8	1	—	—	24

入手 初期所持×4、アステロイドLV2トレジャー×2、スターダストLV2トレジャー×2ほか

特徴 ローリング中の移動速度が上がる



DECO GUMMI
ハリケーングミ

サイズ	最大数	コスト	HP	パワー	スピード	ロール
2×3×1	10	8	1	—	—	24

入手 アステロイドLV3ランクA、ファントムLV1ランクA、ブロークンLV1トレジャー×2ほか

特徴 ローリング中の移動速度が上がる



DECO GUMMI
タイフーングミ

サイズ	最大数	コスト	HP	パワー	スピード	ロール
3×2×1	10	8	1	—	—	24

入手 アステロイドLV1トレジャー、スターダストLV1トレジャーほか

特徴 ローリング中の移動速度が上がる



DECO GUMMI
サイクロングミ

サイズ	最大数	コスト	HP	パワー	スピード	ロール
2×2×1	10	8	1	—	—	24

入手 初期所持×2、スターダストLV3トレジャー×2、ファントムLV2トレジャーほか

特徴 ローリング中の移動速度が上がる



DECO GUMMI
ボルテックスグミ

サイズ	最大数	コスト	HP	パワー	スピード	ロール
3×2×1	10	11	1	—	—	33

入手 ファントムLV3トレジャー×2、スプラッシュLV3トレジャー×2ほか

特徴 ローリング中の移動速度が上がる



DECO GUMMI
ストームグミ

サイズ	最大数	コスト	HP	パワー	スピード	ロール
2×2×1	10	8	1	—	—	24

入手 アステロイドLV2トレジャー、スターダストLV2トレジャー、ファントムLV2ランクAほか

特徴 ローリング中の移動速度が上がる



DECO GUMMI
エンジェルグミ

サイズ	最大数	コスト	HP	パワー	スピード	ロール
3×2×1	8	24	1	—	—	72

入手 フローティングLV3トレジャー×2、エンシェントLV2トレジャー×2ほか

特徴 ローリング中の移動速度がかなり上がる。カラーチェンジできない



DECO GUMMI
ダークグミ

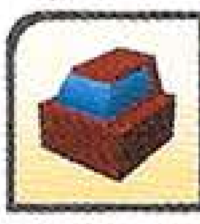
サイズ	最大数	コスト	HP	パワー	スピード	ロール
3×2×1	8	20	1	—	—	60

入手 エンシェントLV3トレジャー×2、サンライトLV1トレジャー×2ほか

特徴 ローリング中の移動速度がかなり上がる。カラーチェンジできない

▸エクストラグミ

コックピットグミ



DECO GUMMI
フラットヘッドグミ

サイズ	最大数	コスト	HP	パワー	スピード	ロール
2×2×2	4	8	1	33	−50	—

入手 アステロイドLV1トレジャー、ファントムLV1ランクB、スプラッシュLV3トレジャーほか

特徴 与えるダメージが増えるかわりに、移動速度が下がる



DECO GUMMI
バブルヘッドグミ

サイズ	最大数	コスト	HP	パワー	スピード	ロール
2×2×2	4	9	1	29	−40	—

入手 初期所持×1、スターダストLV1トレジャー、フローティングLV3トレジャーほか

特徴 与えるダメージが増えるかわりに、移動速度が下がる



DECO GUMMI
ソリッドヘッドグミ

サイズ	最大数	コスト	HP	パワー	スピード	ロール
2×3×2	4	11	1	41	−60	—

入手 スターダストLV1ランクC、フローティングLV1トレジャー、ブロークンLV3ランクCほか

特徴 与えるダメージがかなり増えるかわりに、移動速度がかなり下がる



DECO GUMMI
スフィアヘッドグミ

サイズ	最大数	コスト	HP	パワー	スピード	ロール
2×3×2	4	9	1	44	−70	—

入手 スプラッシュLV1トレジャー、フローティングLV1ランクCほか

特徴 与えるダメージがかなり増えるかわりに、移動速度がかなり下がる

種類	名前	サイズ	最大数	コスト	HP	パワー	スピード	ロール	入手	特徴
DECO GUMMI	ブリッヂグミ	2×2×3	4	19	1	59	-80	—	ファントムLV3ランクC、スプラッシュLV1ランクC、フローティングLV2トレジャーほか	与えるダメージがとても増えるかわりに、移動速度がかなり下がる
DECO GUMMI	ビッグブリッヂグミ	2×2×3	4	10	1	60	-100	—	ブロークンLV2ランクC、アサルトLV1ランクB&トレジャー、アサルトLV3ランクS	与えるダメージがとても増えるかわりに、移動速度がとても下がる

シールドグミ

種類	名前	サイズ	最大数	コスト	HP	パワー	スピード	ロール	入手	特徴
DECO GUMMI	シールドグミ	3×1×3	2	8	1	—	—	—	スターダストLV1ランクB、ブロークンLV1トレジャー	敵のノーマルショットを防ぐ。カラーチェンジできない
DECO GUMMI	ラージシールドグミ	4×1×4	2	7	1	—	—	—	アステロイドLV2ランクB、ブロークンLV1ランクC	敵のノーマルショットを広い範囲で防ぐ。カラーチェンジできない
DECO GUMMI	シェルグミ	3×1×3	2	8	1	—	—	—	フローティングLV1ランクB、エンシェントLV2ランクB	敵のレーザーショットを防ぐ
DECO GUMMI	ラージシェルグミ	4×1×4	2	7	1	—	—	—	サンライトLV1ランクB、アサルトLV2ランクC	敵のレーザーショットを広い範囲で防ぐ

オプショングミ

種類	名前	サイズ	最大数	コスト	HP	パワー	スピード	ロール	入手	特徴
DECO GUMMI	ネオンボールグミ	1×1×1	18	8	1	8	—	—	スターダストLV1トレジャー、フローティングLV2トレジャー×3ほか	与えるダメージが増える
DECO GUMMI	ネオンバーグミ	1×2×1	18	8	1	8	—	—	アステロイドLV1トレジャー、フローティングLV2トレジャー×4ほか	与えるダメージが増える
DECO GUMMI	ホイールグミ	1×2×2	14	15	1	—	—	45	アステロイドLV3トレジャー、ブロークンLV1トレジャー×2ほか	ローリング中の移動速度が上がる
DECO GUMMI	パラボラグミ	1×1×2	4	23	1	—	-10	—	スターダストLV2ランクB、スターダストLV3トレジャー、サンライトLV2トレジャーほか	ロックオンがとてもすばやくなるかわりに、移動速度が下がる
DECO GUMMI	アンテナグミ	1×1×2	4	20	1	—	-10	—	スターダストLV3ランクD、ファントムLV3トレジャー、エンシェントLV2トレジャーほか	ロックオンがすばやくなるかわりに、移動速度が下がる
DECO GUMMI	レーダーグミ	4×4×1	4	10	1	—	-10	—	アステロイドLV3ランクC、スターダストLV2ランクD、ブロークンLV1トレジャーほか	ロックオンが少しすばやくなるかわりに、移動速度が下がる
DECO GUMMI	ラウンドライトグミ	1×1×1	8	13	34	-20	—	—	スターダストLV3トレジャー、サンライトLV1トレジャー×2ほか	与えるダメージがかなり減るかわりに、最大HPが大きく増える
DECO GUMMI	スクエアライトグミ	1×1×1	8	8	19	-10	—	—	アステロイドLV1トレジャー、ファントムLV1トレジャー×2ほか	与えるダメージが減るかわりに、最大HPが増える
DECO GUMMI	クラウングミ	2×2×2	1	15	1	—	—	—	すべてのミッションの「TREASURE」を100%にする	つねにバーサクモードになるが、最大HPが1になる。カラーチェンジできない

グミエディットデータベース3 GUMMI EDIT DATABASE

アビリティユニットリスト

リストの見かた

ABILITY UNIT 名前	AP	効果	入手方法
① ショット②アップ 最大③ 3	④	ショットで与える⑤ダメージが増える(1個につき30%ずつアップ)	スターダストスイープLV1ランクE、ファントムストームLV1⑥ランクC、エンシェントハイウェイLV1トレジャー

❶ **アイコン**……そのアビリティユニットを表すマーク。
❷ **名前**……アビリティユニットの名前。
❸ **最大数**……最終的に持つことができる個数。
❹ **AP**……グミシップにセットするために必要なAP。
❺ **効果**……グミシップにセットしたときの効果。
❻ **入手方法**……入手するための方法(→P.572)。

ABILITY UNIT 名前	AP	効果	入手方法
ショットアップ 最大数▸3	5	ショットで与えるダメージが増える(1個につき30%ずつアップ)	スターダストスイープLV1ランクE、ファントムストームLV1ランクC、エンシェントハイウェイLV1トレジャー
レーザーアップ 最大数▸3	5	レーザーで与えるダメージが増える(1個につき30%ずつアップ)	アステロイドスイープLV1ランクE、スプラッシュアイランドLV2ランクD、ブロークンハイウェイLV1トレジャー
スラッシュアップ 最大数▸3	5	スラッシュグミで与えるダメージが増える(1個につき30%ずつアップ)	エンシェントハイウェイLV1ランクC、エンシェントハイウェイLV3トレジャー、サンライトストームLV2ランクD
ドロー 最大数▸2	4	遠くのプライズを引き寄せる。2個セットすると、さらに遠くのプライズまで引き寄せられる	エンシェントハイウェイLV3トレジャー、サンライトストームLV1ランクE
メダルコンバータ 最大数▸2	4	出現するHPプライズの50%をメダルプライズに変える。2個セットすると、75%を変える(→P.517)	ブロークンハイウェイLV1ランクE、アサルト・オブ・ザ・ドレッドノートLV3トレジャー
ヒールアップ 最大数▸3	2	HPプライズの回復効果が上がる(セット数が0～1個だと回復量は3、2個だと4、3個だと5)	スターダストスイープLV1トレジャー(初回)、スターダストスイープLV2トレジャー、スプラッシュアイランドLV1ランクE
オートリレイズ 最大数▸1	3	HPがゼロになっても、一度だけHPが最大値の半分まで回復する	ファントムストームLV1ランクE
オートリジェネ 最大数▸3	2	2秒おきにHPが少しずつ回復する(1個につき2ずつ回復)	フローティングアイランドLV2トレジャー、エンシェントハイウェイLV1ランクE、アサルト・オブ・ザ・ドレッドノートLV2ランクD
オートカウンター 最大数▸1	3	ダメージを受けた直後に、セットされているロックオングミで自動的に攻撃する	スプラッシュアイランドLV1トレジャー(初回)
スラッシュヘイスト 最大数▸3	2	敵を倒したときにチャージされるスラッシュゲージの量が増える(1個につき50%ずつアップ)	アステロイドスイープLV3トレジャー、スターダストスイープLV2トレジャー、アサルト・オブ・ザ・ドレッドノートLV2トレジャー
デフォルトスラッシュ 最大数▸3	2	スラッシュゲージをチャージした状態でスタートする(1個につきゲージ1本分をストック)	アステロイドスイープLV3トレジャー、スターダストスイープLV2トレジャー、アサルト・オブ・ザ・ドレッドノートLV2トレジャー
チェンジタイプ 最大数▸1	1	タイニーシップのフォーメーションを切りかえられる	スプラッシュアイランドLV1トレジャー
アクティヴタイプ 最大数▸1	1	タイニーシップをEXフォーメーションに切りかえられる	フローティングアイランドLV1ランクE
コストコンバータ 最大数▸2	1	タイニーシップを連れていかず、そのぶんのコストをグミシップに加える(1個につき1機分をプラス)	フローティングアイランドLV2ランクB、アサルト・オブ・ザ・ドレッドノートLV1ランクE

グミエディットデータベース 4 GUMMI EDIT DATABASE

テクスチャセットリスト

TEXTURE SET 名前	カラー見本	入手方法
パターンパレットA		アステロイドスイープ LV1 ランクS
パターンパレットB		スターダストスイープ LV1 ランクS
リアルパレット		ファントムストーム LV1 ランクS
デカールパレット		スプラッシュアイランド LV1 ランクS
バラエティパレットA		フローティングアイランド LV1 ランクS
バラエティパレットB		エンシェントハイウェイ LV1 ランクS
ネオンパレットA		ブロークンハイウェイ LV1 ランクS
ネオンパレットB		サンライトストーム LV1 ランクS

グミエディットデータベース 5 GUMMI EDIT DATABASE

スペシャルアイテムリスト

SPECIAL ITEM 名前	効果	入手方法
コストリミットアップ 最大数▸2	グミシップのコストの上限が100上がる	フローティングアイランドLV1トレジャー(初回)、アサルト・オブ・ザ・ドレッドノートLV1トレジャー(初回)
APリミットアップ 最大数▸3	グミシップのAPの上限が4上がる	スプラッシュアイランドLV1ランクD、エンシェントハイウェイLV2ランクC、サンライトストームLV1ランクD
タイニーシステム 最大数▸1	タイニーシップを連れていけるようになる	ファントムストームLV1トレジャー(初回)
タイニーリミットアップ 最大数▸1	タイニーシップのコストの上限が100上がる	ブロークンハイウェイLV1トレジャー(初回)





グラフィック&ミニゲームチーム

graphic & mini game team



コマンドウインドウが前作と同じデザインになる場所

──今回のマップでは、前作にあったような、ギリギリの距離をジャンプで飛び越えるアクションがなくなっていますが、これはなぜですか？

兼森 ジャンプアクションは、好きな人はとても好きだけど、苦手な人にはかなり難しいんですよ。前作では、ジャンプアクションができなくて投げ出した人もいたので、今回はそのあたりを簡単にして、もっと別の遊びかたができないか探っていきました。

──前回から引きつづいて登場するワールドも、全部作り直されているんですか？

遠藤 ええ。マップのつながりが変わっていたりするので、前作と同じ場所でもすべて作り直しました。

大舘 今回、前作ではイベントでしか登場しなかったディズニーキャッスルを歩けるようになりましたが、そこはモデル班（背景のポリゴンモデルを作るチーム）が苦労したと思いますよ。『KH』では、大きな城だと印象づける目的で描いていて、バトルのことは想定してませんでしたから。

田中 苦労しました（笑）。謁見室にある柱は、前作のままだと柱と壁のあいだにキャラクターがはさまったりしたので、位置をズラしています。中庭の植木も複雑な形状だったんですが、シンプルにしました。前作の面影を残しつつ、アレンジしていきましたね。

──ほかにも苦労したところはありますか？

亀田 自分が担当したなかだと、一番苦労したのはトワイライトタウンです。あそこは、広さと見た目のクオリティを両立させるのが大変でした。

大舘 僕はラスボスですね。とにかく時間がなくて。

荒川 大舘は、新幹線のなかでラスボスのデザインをしてましたよ。別の仕事があって新幹線に乗ったときに、お弁当を食べはじめた僕の隣で、大舘がノートPCとタブレットを取り出してデザインをはじめたので、「すげぇー！」と思ってた（笑）。

大舘 やってるときは「俺すごく働いてる！」みたいな錯覚におちいってたんですけど、あとから考えるとすごくむなしかった（笑）。それだけ時間がなかったんですけど、ダメな仕事のしかたですよね。

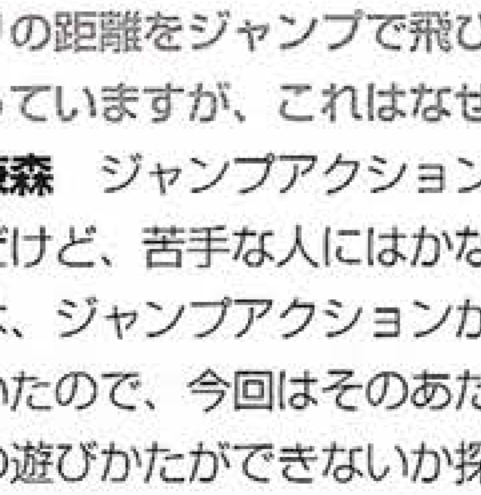
──マップと言えば、ワールドごとにコマンドウインドウのデザインが変わるのも特徴的でした。

荒川 "そのワールドに入った"という印象を強めたかったんですよ。『KH』のとき、ワールドごとに宝箱のテクスチャーを全部変えたんですが、それが発展した感じです。最初は1ワールド1種類だったんですけど、最終的にはバリエーションが結構な数になってしまいました。いま北米版を作っていて、そのあとにはヨーロッパ版を5カ国語ぶん作るんですが、ウインドウ内の文字を言語に合わせて全部書き直さないといけないので、ちょっと後悔しています（笑）。

──コマンドウインドウは、ゲーム中のコンフィグで

プランニングディレクター

兼森雄一
YUICHI.KANEMORI



自分だけが知っている本作の秘密

バトルの話になりますけど、アンチフォームのときに攻撃すると、大きいヒットマークが出ることがあります。このときにタイミング良く◎ボタンを押せば、コンボがつながりやすくなりますよ。

プランニング
ディレクター：マップ
遠藤　剛
TAKESHI ENDO



自分だけが知っている本作の秘密

ポートロイヤルの船内でエリザベスとバルボッサが話す場面では、テーブルに載っている食事も映画とまったく同じになるように作りました。イベント中にしか映らないのが残念ですけどね。

3Dモデリング
ディレクター：マップ
田中正英
MASAHIDE TANAKA



自分だけが知っている本作の秘密

カイリとセルフィがデスティニーアイランドで離れ小島を見るシーンがありますけど、シナリオの関係上、島の位置が前作とは変わっています。ムービーも、それに合わせてくれたみたいですね。

『KH』と同じデザインにできますよね。

荒川　じつは、コンフィグで選べる『KH』デザインは前作のものをアレンジしているんですが、ゲームの冒頭でロクサスがやすらぎの園へ行ったときだけは、前作とまったく同じデザインになるんですよ。あそこは、「『KH』のシナリオと同じシチュエーションになったときに、前作を遊んでくれた人がグッとくる演出を入れよう」ということで、同じデザインにしてあります。

野菜の色までこだわっていたのに幻となってしまったミニゲーム

──今回はかなりの数のミニゲームが入っていますね。

兼森　シナリオのなかで、バトルでは表現しづらいような展開があると、そこをミニゲームに置きかえていっていたんですが、いつの間にかあれだけの数になってしまったという感じです。

遠藤　それでも、似通ったものとか、ゲームとして成立していなかったものとか、かなりケズりました。

兼森　料理店でアルバイトをするミニゲームとかありましたね。飛んでくる野菜をキーブレードで弾き返して仕分けする、みたいな。

遠藤　大舘に野菜の絵をたくさん描いてもらって。

大舘　画像データを保管する社内サーバーには、ナスの絵とかカボチャの絵とかが、むなしく残っています。キャベツとカボチャが見わけられるように、色にもこだわっていたんですよ(笑)。

田中　野菜はポリゴンモデルを作るところまでいかなかったんですが、料理店の看板は完成してました。じつは、ボールを打ち上げる『パフォーマンス』を遊べるあたりの壁に、料理店があったんですよ。

──みなさんはどのミニゲームがお気に入りですか？

大舘　スケボーが一番おもしろかったですね。いろんなワールドですべれる、というのが楽しくて。

遠藤　スケボーは、最初はひとつのワールドでしかできなかったんですけど、ほかの場所でもやりたいというオーダーがくるようになって、遊べる場所が増えていきました。ワールドごとに、わざわざボードのデザインもしてもらったりして(→P.587)。

荒川　ディズニーさんのほうから、ワールドの世界観とスケボーの柄が合わないから変えてほしい、と言われたんです。たとえば『アラジン』の世界だと、鉄は存在しないとかドクロマークという表現は出てこないとか、そういうリクエストを組みこみました。

田中　いろんなワールドにスケボーを入れたいと言われたのが、開発の後半に入ってからだったんですけど、スケボーに適していないマップもあったりして、そのあたりの調整が大変でしたね。最初からミニゲームをやると決まっていたマップは、遠藤のほうにそれを考慮した設計をしてもらってましたから。

池田　『フィルのトレーニング』もかなりアツかった。「明日までにやらなきゃいけないことがあるのに」なんて思いながら毎日やってました(笑)。いろんな攻略法も編み出されましたね。大きい人形が出たら『グライド』で近づいて、カメラを回転させずにカンで方向を決めてから斬って飛ばす「漢(おとこ)斬り」とか(笑)。

ハデではあるが難易度は低めに設定してある『グミシップ』

──前作から大きくパワーアップした『グミシップ』は、どのように作られていったんですか？

アートディレクター
大舘隆幸
TAKAYUKI OHDACHI



自分だけが知っている本作の秘密

トワイライトタウンの屋敷前のように、『KHⅡ』で出てくる予定の場所を先に『KHCOM』用として作ることがあったのですが、うまくイメージが統一されるか、内心ヒヤヒヤしていました。

アートディレクター：
インターフェース
荒川　健
TAKESHI ARAKAWA



自分だけが知っている本作の秘密

タイムレス・リバー、ハロウィンタウン、スペース・パラノイドでは、キーブレードなどの武器の質感が変化します。その世界の雰囲気と合うように、テクスチャーを変えているんですよ。

プログラマー　池田隆児
RYUJI IKEDA



自分だけが知っている本作の秘密

開発中に「ピンツって池田くんに似てるよね」とよく言われて「そうかなあ」と答えていたんですが、最近になって野村から「ピンツはお前がモデルだよ」と言われてビックリしました。

マップモデリングリードデザイナー　亀田泰士
YASUSHI KAMEDA



自分だけが知っている本作の秘密

当初『グミシップ』のグミルートは、ふたつ一組にして制作の作業量を抑える予定でした。それがどんどんボリュームアップし、最終的にはすべてのグミルートでテクスチャーを変えたりしています。

池田　最初は、担当が僕ひとりだけだったので、プログラムを書きながら企画を考えて、好き勝手にやらせてもらいました(笑)。前作を意識せずに、新しいものを作ろうというところからスタートしています。

遠藤　前作の『グミシップ』は4人くらいで作ったんですが、みんなメインの担当部分をこなしながら掛け持ちで作業していたので、どうしてもボリュームを出せなかったんですよ。今回は、最初から前作以上のものを目指して、人も時間も割いています。

亀田　こまかいところですが、前作では進行方向しか見えなかったのが、今回は横やうしろも見られるようになったので、そのぶんBG（背景）を作りこむ必要が出てきて、作業量が増えてしまいました。

池田　でも、作るからには本編を食ってやろう、くらいの勢いで作業をしてた(笑)。

亀田　そう、本編に負けないように、ひとつのゲームとして成り立つくらいの完成度を目指していましたね。個人的にシューティングゲームは結構好きなので、気持ちが深く入っていました。

池田　僕も、もともとバリバリのシューター（シューティングゲームが好きな人のこと）で、シューティングを作りたくてこの業界に入ったぐらいなんです(笑)。今回はとくに、ハデな勢いを持ちつつライトユーザーでも楽しめる、という部分に気をつけましたね。「こんな難しそうなのをクリアしちゃった、俺すごい」みたいな(笑)。ですから、ユーザーにプレッシャーを与えるという目的で、絶対に当たらない"見せ弾"を敵がたくさん撃ってきたりするんです。

――エディット機能も多彩になりました。

荒川　一番大きいのは、マテリアルグミとデコグミを重ねて置ける点だと思います。前作では、ポリゴンモデル（グミブロック）を別のモデルに埋めこめない仕様にしていたんですが、今回はそのへんを割り切って、自由度の高いツールを目指しました。

遠藤　モデルを埋めこませると、ポリゴンがちらついたりして見た目が悪くなるんですよ。

荒川　おすすめ設計図とスペシャルモデルは僕ともうひとりで作ったんですけど、ポリゴンのちらつきを避けるために、なるべく埋めこみを使わずに組んであります。タルタル（『FFXI』に登場する種族）やバハムート、セフィロスなんかも作りましたが、いろんな理由でボツにしたんですよ。

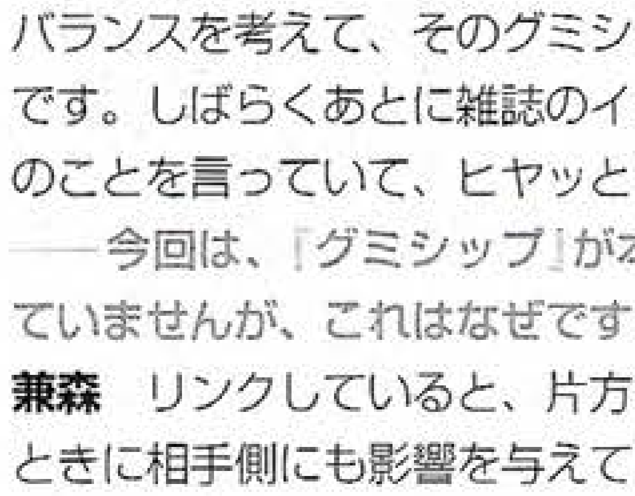
池田　タルタルは、ウェポングミの先端がちょこんと出てる鼻とか、すごくデキが良かったんですけどね。

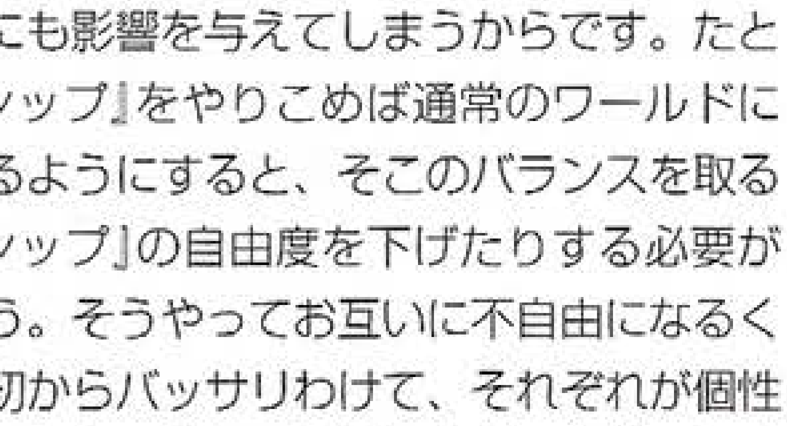
荒川　じつは野村からも「俺が作ったグミシップは最強だから、採用してくれるとうれしい」とメモリーカードを渡されたんですけど、ほかの設計図との性能のバランスを考えて、そのグミシップもボツになったんです。しばらくあとに雑誌のインタビューで野村がそのことを言っていて、ヒヤッとしましたね(笑)。

――今回は、『グミシップ』が本編とあまりリンクしていませんが、これはなぜですか？

兼森　リンクしていると、片方のバランスをいじったときに相手側にも影響を与えてしまうからです。たとえば、『グミシップ』をやりこめば通常のワールドに何か影響が出るようにすると、そこのバランスを取るために『グミシップ』の自由度を下げたりする必要が出てきてしまう。そうやってお互いに不自由になるくらいなら、最初からバッサリわけて、それぞれが個性的な特徴を持つように作りこんだほうが、全体のクオリティは高くなると思ったんです。

池田　グミブロックをコンプリートしたときに、チップとデールの"どんぐりキーブレード"くらいはほしかったかな(笑)。でも、ラスボス戦にシューティングゲームの要素が入ったので、最後の最後に本編と『グミシップ』がリンクできた感じで良かったですよ。



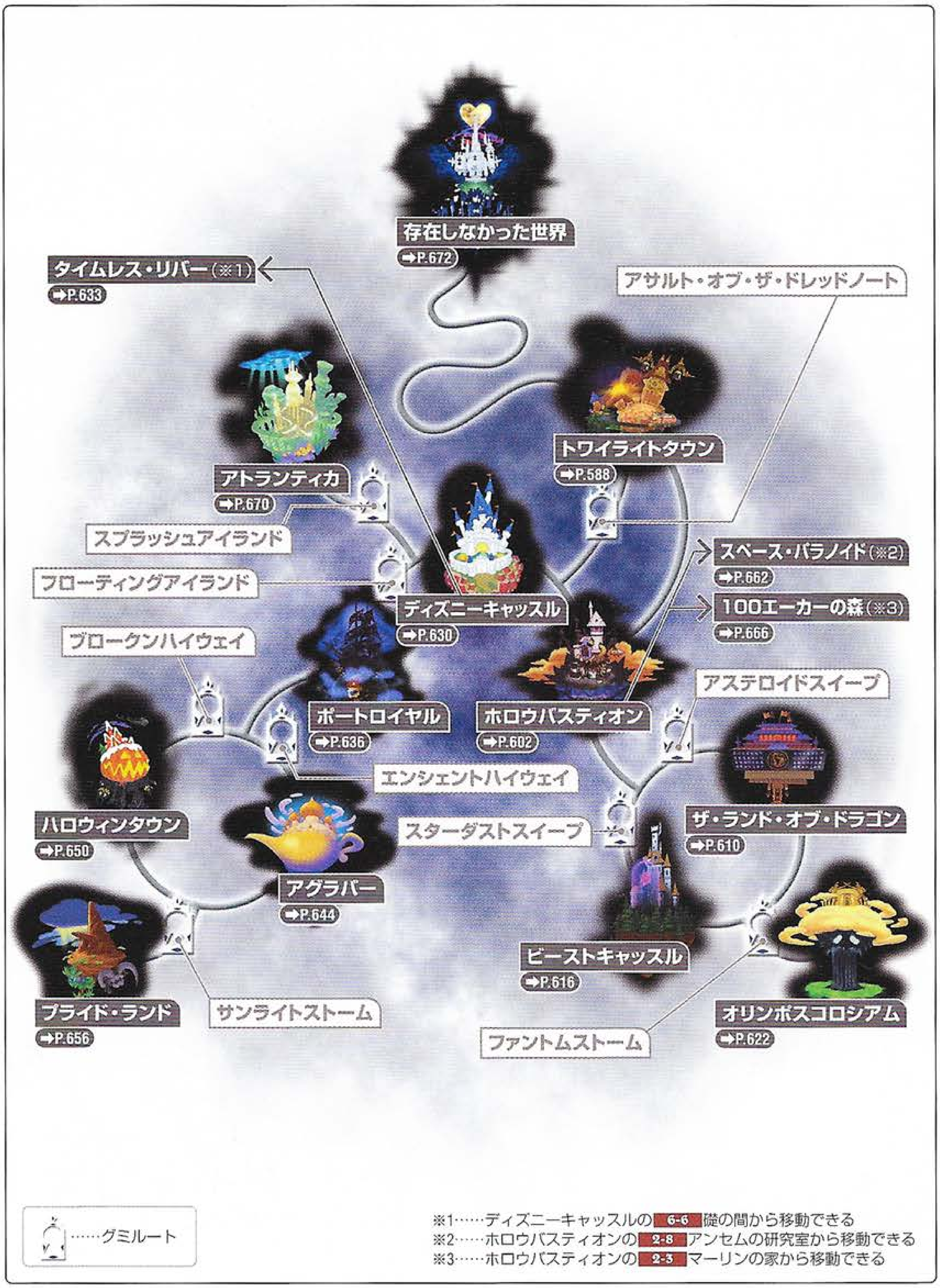


本編に負けないような完成度を目指して『グミシップ』を作りました

マップ
MAP

ワールドマップの基礎知識

ワールドマップとは、たくさんの世界が浮かぶ空間のこと。はじめはふたつのワールドしか出現していないが、各地でゲートを開いていけば、12のワールドと9のグミルートへ行けるようになるのだ。



※1……ディズニーキャッスルの 6-6 礎の間から移動できる
※2……ホロウバスティオンの 2-8 アンセムの研究室から移動できる
※3……ホロウバスティオンの 2-3 マーリンの家から移動できる

移動はグミシップで

ワールドマップでは、グミシップという不思議な船で移動する。グミシップは左スティックで自由に操作できるほか、⊗ボタンを押しているあいだは『ダッシュ』ですばやい移動が可能。さらに、R1ボタンを押してワールドやグミルート（→P.507）をロックオンしておけば、⊗ボタンでターゲットの近くにワープできるのだ。なお、ロックオン中のターゲットの切りかえは、右スティックで行なえるので覚えておこう。



⬅ワールドマップにいるときにスタートボタンを押せば、セーブすることもできる。



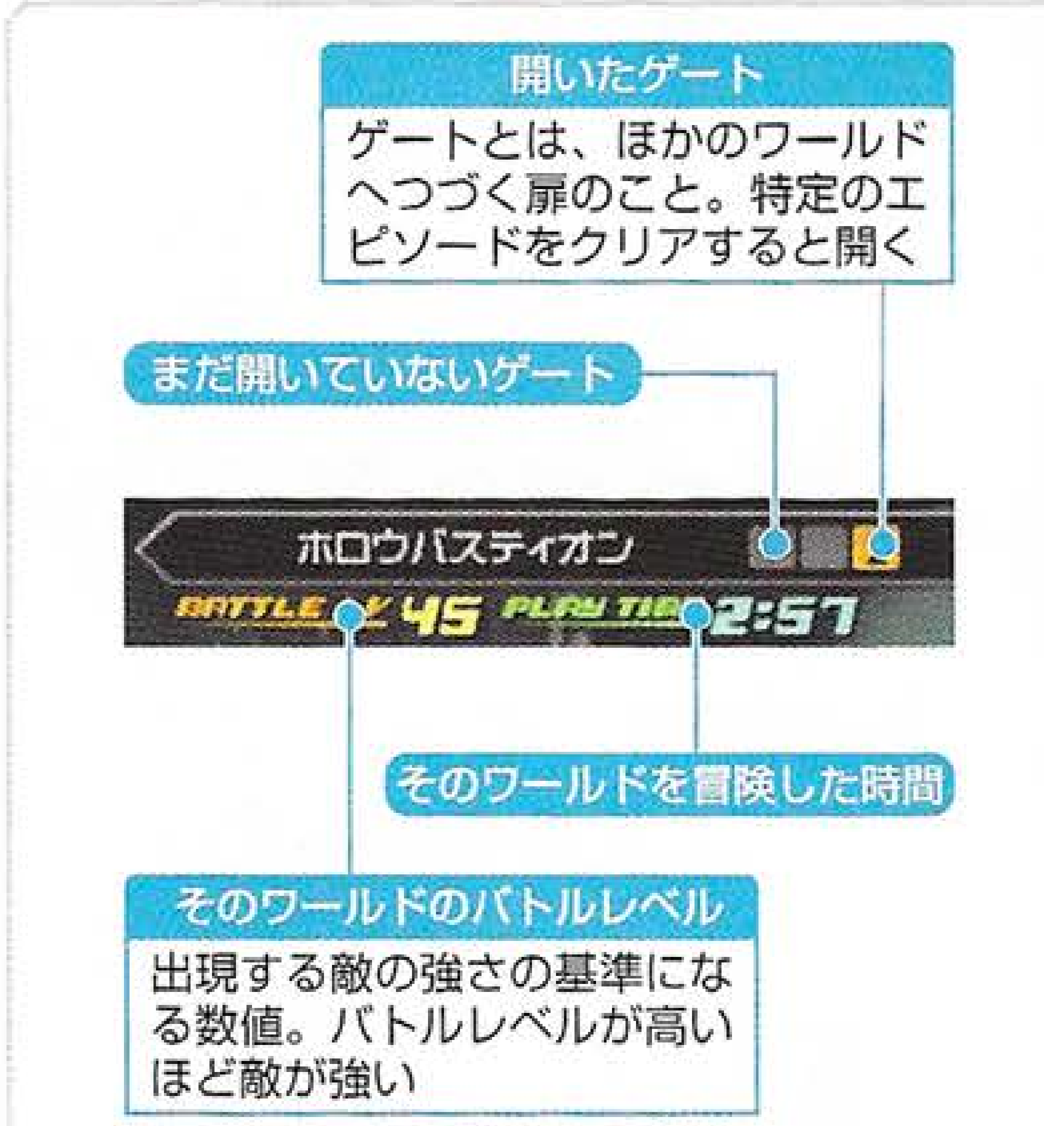
⬅右スティックでのターゲットの切りかえは、画面内に見える範囲までなら有効。

ワールドに着陸しよう

グミシップでワールドに近づくと、△ボタンで着陸できる。また、各ワールドに近づいたときは、右のようなデータが表示され、バトルレベル（→P.437）などがわかるのだ。

ワールドに降りるときは、エピソードごとに決まったマップに着陸するが、エピソードを開始したあとなら着陸地点を選ぶことができる。ただし、着陸地点に選べるのは「セーブポイントがあるマップのうち訪れたことがある場所」だけ。しかも、新たなエピソードが追加されたワールドでは、着陸地点が基本的にすべて消えてしまい、もう一度訪れるまで選べなくなるので注意。ちなみに、着陸地点を選ぶ画面では、R1ボタンでそのワールドのエピソードリストを見ることができる。

ワールドのデータの見かた



ゲートを開いて新たなワールドへ

ワールドを冒険してエピソードをクリアすると、隠されていたゲートを開くことができる。ゲートを開くと新たなワールドが出現するので、そこでもゲートを開き、行けるワールドをどんどん増やしていこう。ただし、新しく出現したワールドは、同時に出現したグミルートの道がとぎれているため、以下の手順を行なうまで着陸できない。

新しいワールドに着陸するまでの流れ



⬆ワールドを冒険してゲートを開くと、新しいワールドが出現。



⬆新しいワールドの手前に出現したグミルートをクリアしよう。

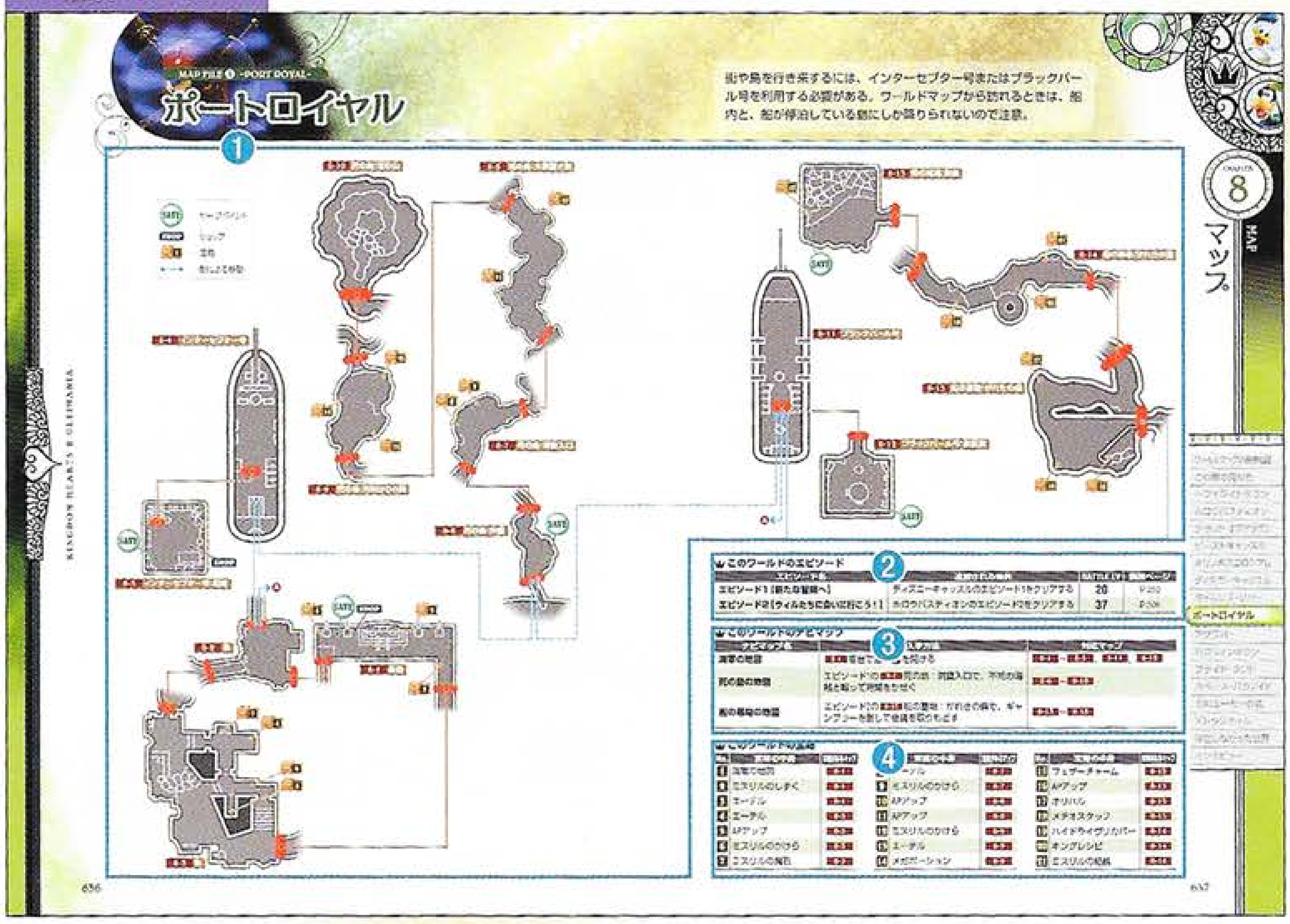


⬆グミルートからワールドまでの道がつながり、着陸できるようになる。

マップの章の見かた

以降のページでは、各ワールドを「全体マップ」と「詳細マップ」のふたつの形式で紹介していく。全体マップはワールドの全体像を把握するために、詳細マップはそれぞれのマップをより深く理解するために役立ててほしい。

全体マップ



詳細マップ



❶ **全体マップ**……そのワールドの全体図。記号の意味は以下のとおり。

- 8-2 港 …マップ番号と名前。番号は本書で独自につけたもの
- ●——● …マップのつながり。Ⓐなどの記号がある場合は、同じ記号が書かれたもう一方の場所につながっている。ほかのワールドにつながっている場合は、移動先のマップ名などを記載
- SAVE …セーブポイント
- SHOP …ショップ
- 1 …宝箱。番号は本書で独自につけたもので、ジミニーメモの宝物リストに表示される順番と対応している。宝箱の中身については❹「このワールドの宝箱」を参照

❷ **このワールドのエピソード**……そのワールドで起こるエピソード。各項目の意味は以下のとおり。

- エピソード名…エピソードの番号と名前。番号は本書で独自につけたもので、基本的に、追加される順番に準じている
- 追加される条件…そのエピソードが追加される条件。「直前のエピソードをクリアしている」という条件は、すべてに共通するため省略している
- BATTLE LV…そのエピソードでのバトルレベル。出現する敵の強さなどに影響する(→P.437)
- 解説ページ…そのエピソードの解説をしているページ

❸ **このワールドのナビマップ**……入手できるナビマップ。各項目の意味は以下のとおり。

- ナビマップ名…ナビマップの名前
- 入手方法…そのナビマップを入手する方法
- 対応マップ…そのナビマップを入手することで、画面右上にナビマップが表示されるようになるマップ

❹ **このワールドの宝箱**……入手できる宝箱の中身。「No.」は、❶「全体マップ」の宝箱の番号と対応している。

❺ **詳細マップ**……ワールド内の詳細なマップ。記号の意味は以下のとおり。

- エピソード1 スタート地点 …各エピソードで、最初に行動できるようになる地点
- RAMPART 8-1 塁壁 …マップ番号と名前。名前には英語での表記も記載。番号は本書で独自につけたもの
- ●——● …マップのつながり。ほかのページに掲載しているマップにつながる場合は、移動先のマップ名などを記載。特定のエピソードでしか移動できない場合などは、移動するための条件を併記している
- SAVE …セーブポイント
- モーロックのモーグリショップ …ショップ
- 1 …宝箱の中身。番号は本書で独自につけたもので、ジミニーメモの宝物リストに表示される順番と対応している
- …ロクサス編でのみ出現する宝箱の中身
- △ 食料 …近づくとリアクションコマンドが使えるもの
- ! 火薬箱 …攻撃を当てることで、壊したり動かしたりできるもの
- …プレイできるミニゲームと、その解説をしているページ
- …スケボー(下記のコラムを参照)の出現位置

COLUMN コラム マップに出現するスケボーについて

特定のマップにあるスケボーに近づいて△ボタンを押すと、スケボーに乗ることができる。スケボーに乗っているときは、左スティックですばやく移動できるので、冒険中に見つけたら積極的に利用していこう。なお、スケボーに乗っているあいだは、『たたかう』などの通常のコマンドが使えないため、宝箱を開けたりする場合は、■ボタンでいったんスケボーから降りる必要がある。

スケボーの出現場所には複数の候補があるが、実際にスケボーが出現するのはそのうちの1ヵ所だけ。具体的には、ソラが入ってきた出入口から一番近い場所になるのだ。ただし、エピソードが進行しているあいだはスケボーが出現しないマップもあるので注意。ちなみに、スケボーで移動できるのはそのマップのなかだけで、ほかのマップに行くと、乗っていたスケボーは消えてしまう。

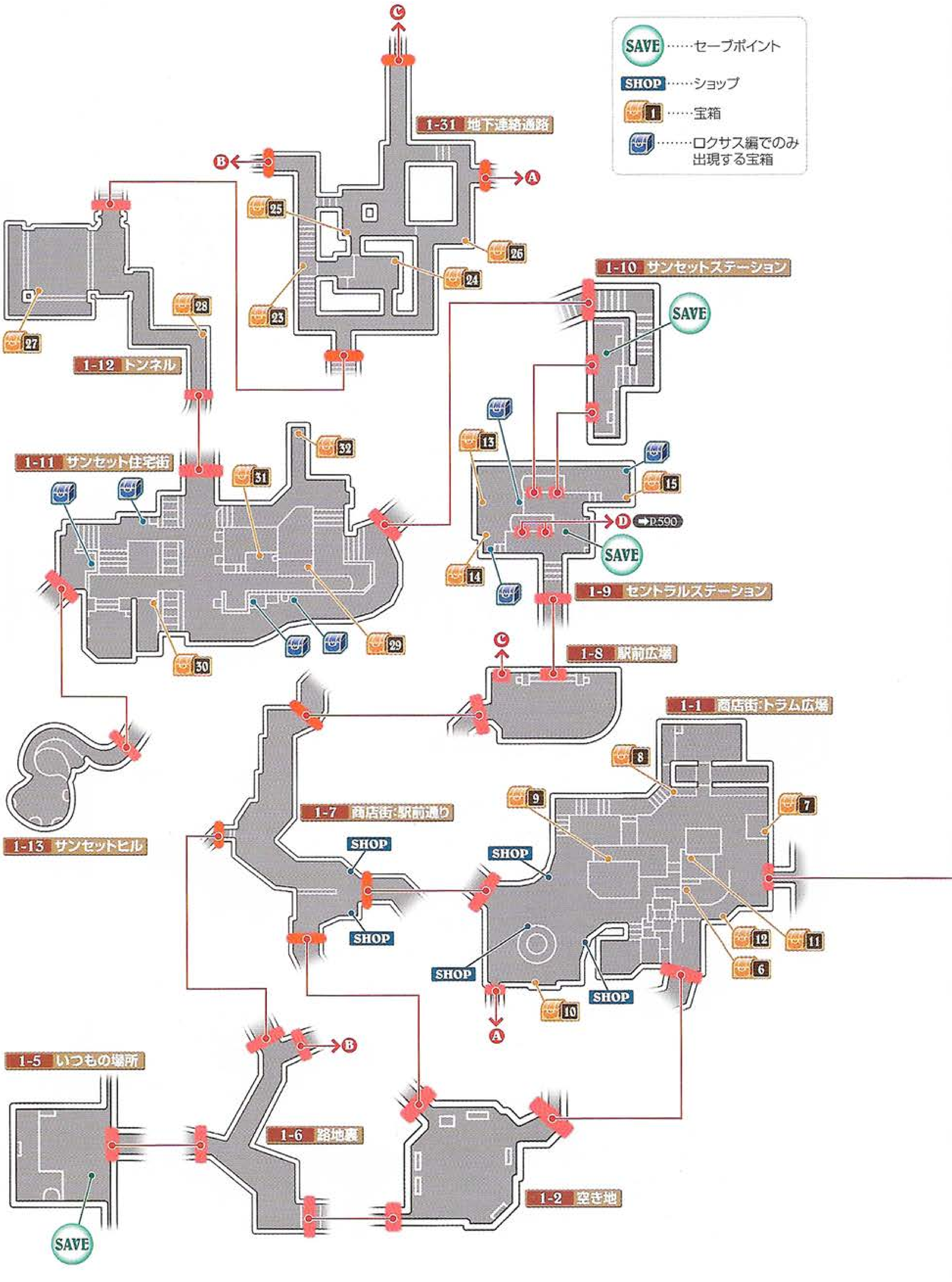
それぞれのワールドに出現するスケボー



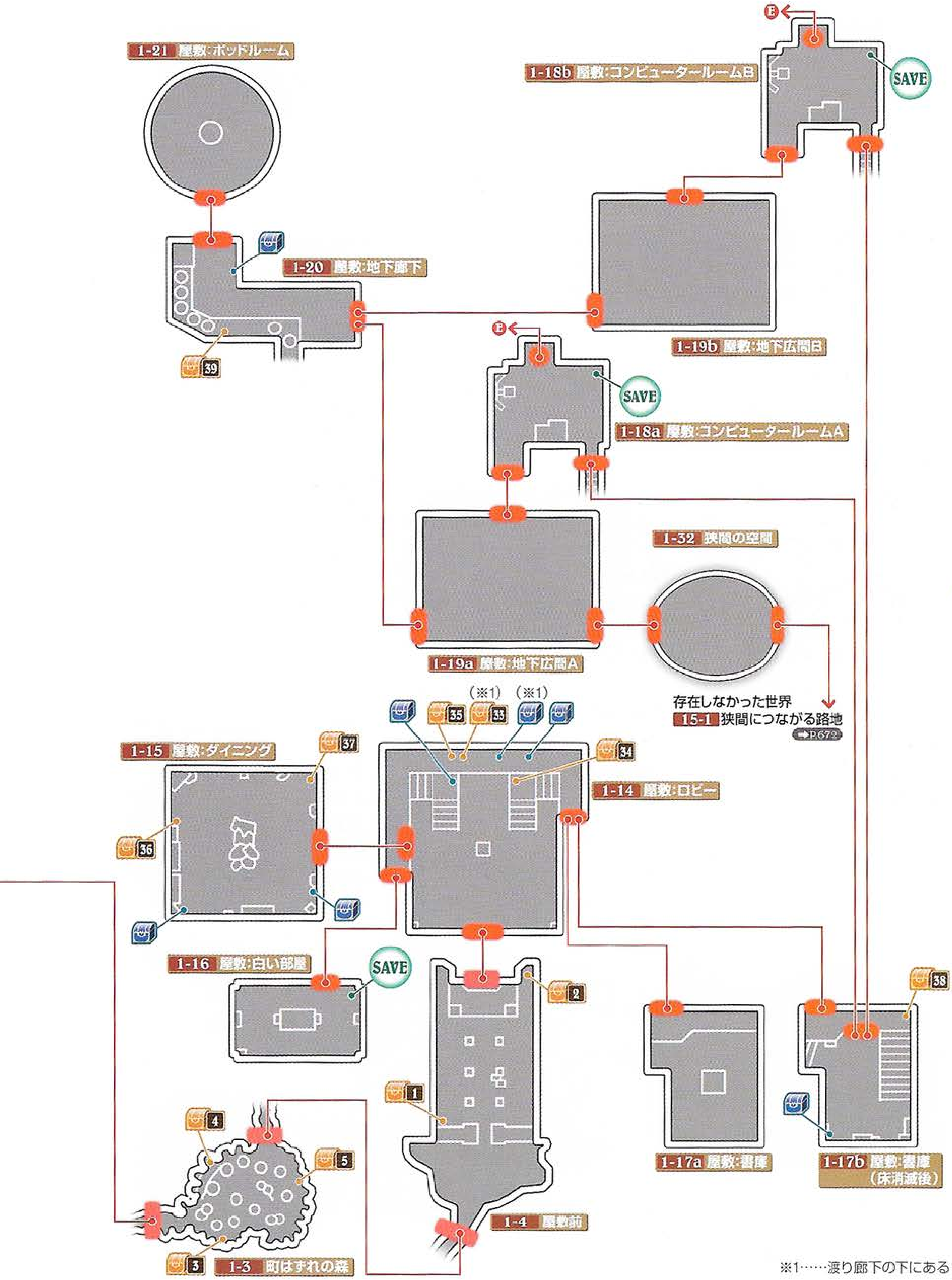
トワイライトタウン ホロウバスティオン ディズニーキャッスル / オリンポスコロシアム / タイムレス・リバー / ポートロイヤル / アグラバー / ハロウィンタウン / スペース・パラノイド / トワイライトタウン(ロクサス編)

MAP FILE ❶ -TWILIGHT TOWN-

トワイライトタウン

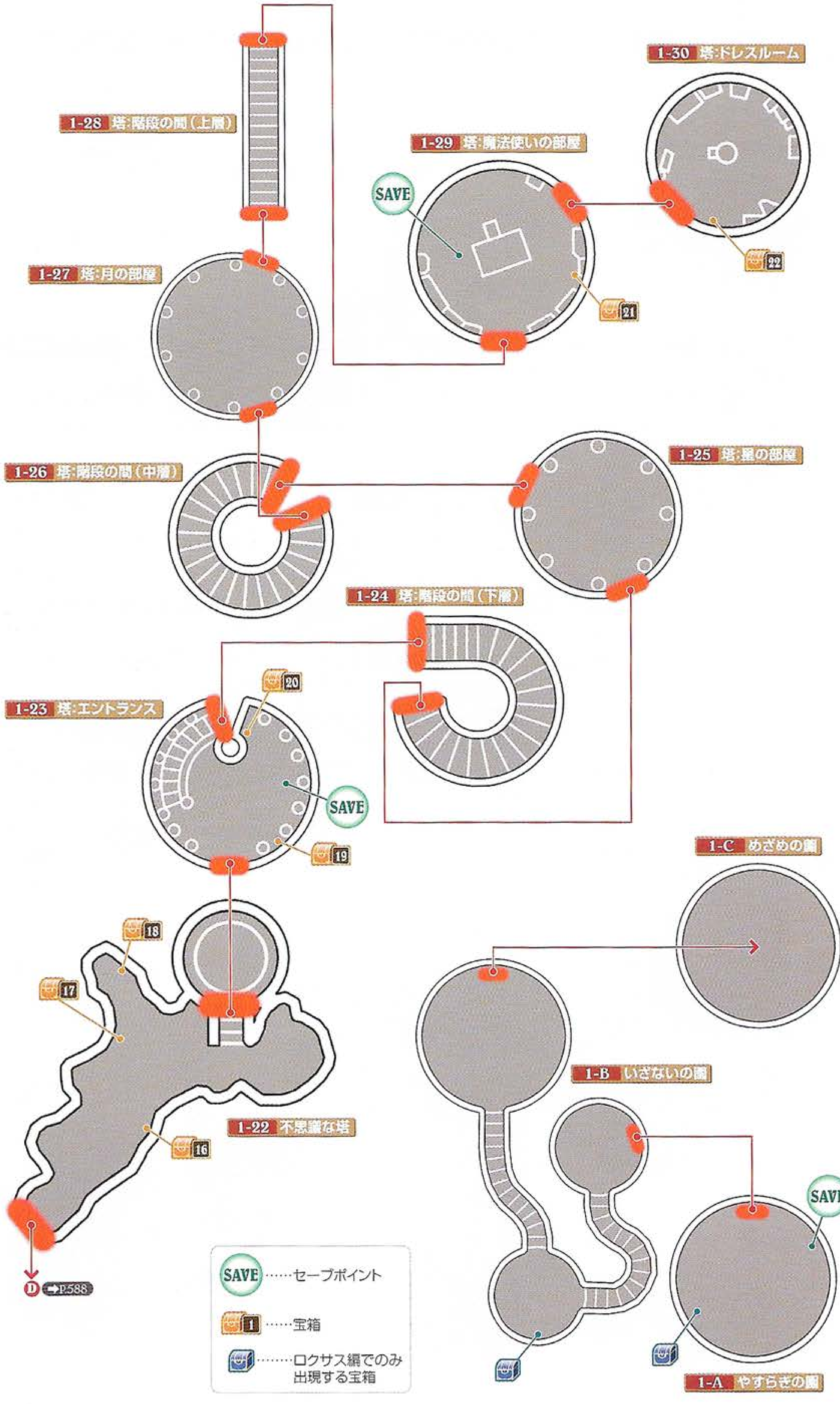


ゲームはこのワールドからはじまるが、物語の終盤まで入れない場所がいくつかある。操作キャラクターがロクサスのときとソラのときで、開けられる宝箱がちがうのも特徴だ。



※1……渡り廊下の下にある

トワイライトタウン　全体マップ



このワールドのエピソード

エピソード名	追加される条件	BATTLE LV	解説ページ
ロクサス編	「NEW GAME」でゲームをはじめる	1（※2）	P.180
エピソード0【ソラの旅立ち】	ロクサス編をクリアする	6（※3）	P.190
エピソード1【たそがれの街へ】	アグラバーまたはハロウィンタウンのエピソード1をクリアする	28（※4）	P.284
エピソード2【たそがれにかすむ謎】	ザ・ランド・オブ・ドラゴン、ビーストキャッスル、アグラバー、ハロウィンタウンのエピソード2をすべてクリアする	47	P.336

※2……4～5日目は2、6日目は3
※3……1-22 不思議な塔を訪れたあとは7
※4……ホロウバスティオンのエピソード2をクリアしたあとは34

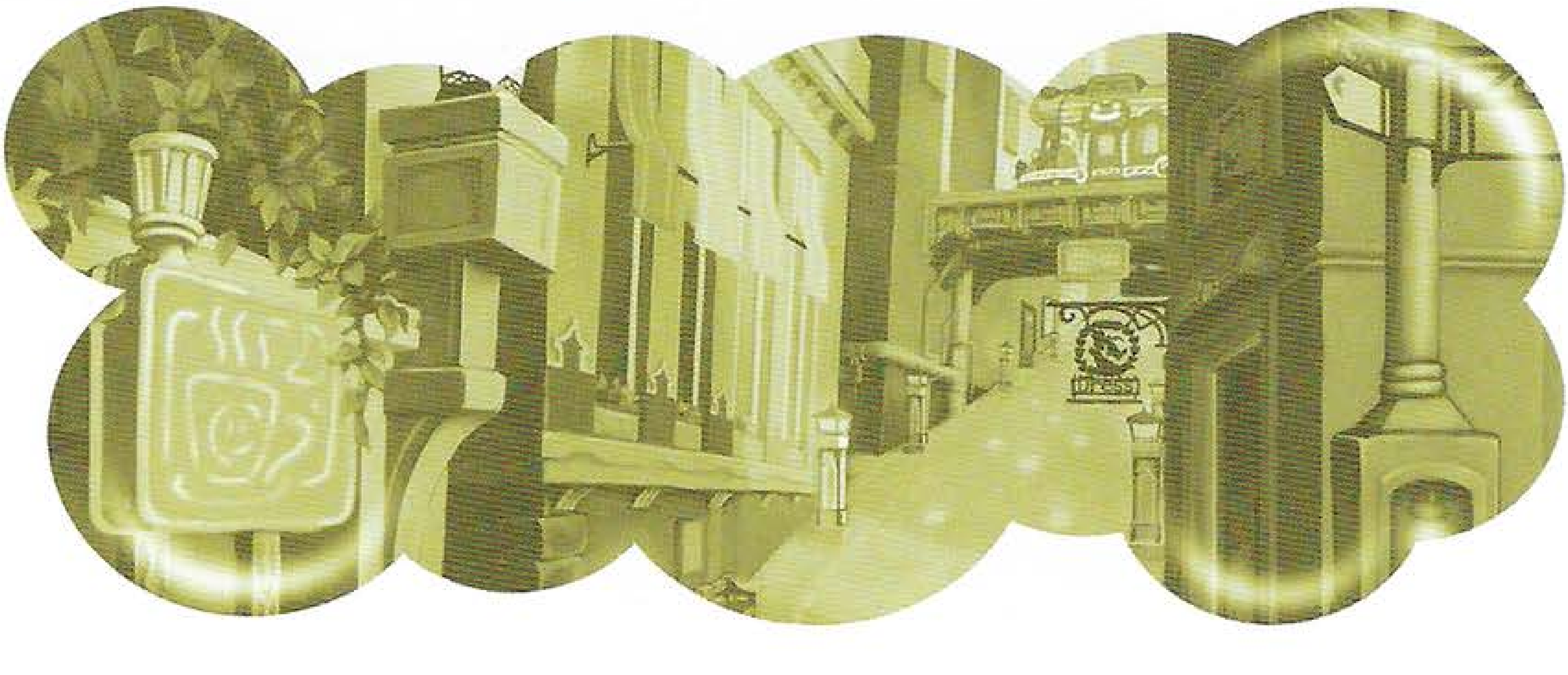
このワールドのナビマップ

ナビマップ名	入手方法	対応マップ
不思議な塔の地図	1-29 塔：魔法使いの部屋で宝箱21を開ける	1-22～1-30
トワイライトタウンの地図	ロクサス編の2日目に 1-6 路地裏でハイネと話す	1-1～1-13、1-31、1-32
屋敷の地図	ロクサス編の6日目に 1-16 白い部屋でナミネと話す	1-14～1-21

このワールドの宝箱

No.	宝箱の中身	宝箱があるマップ	No.	宝箱の中身	宝箱があるマップ	No.	宝箱の中身	宝箱があるマップ
-	ポーション	1-A	4	ミスリルのかけら	1-3	23	ミスリルの魔石	1-31
-	ポーション	1-B	5	ハイポーション	1-3	24	オリハル	1-31
-	ポーション	1-9	6	ハイポーション	1-1	25	APアップ	1-31
-	ハイポーション	1-9	7	APアップ	1-1	26	ミスリルの結晶	1-31
-	ポーション	1-9	8	テント	1-1	27	オリハル	1-12
-	アビリティリング	1-11	9	ミスリルのかけら	1-1	28	ミスリルの結晶	1-12
-	ハイポーション	1-11	10	ポーション	1-1	29	オリハルコン	1-11
-	ポーション	1-11	11	ミスリルのかけら	1-1	30	ミスリルのかけら	1-11
-	ポーション	1-11	12	ポーション	1-1	31	ミスリルの結晶	1-11
-	ハイポーション	1-14	13	テント	1-9	32	APアップ	1-11
-	ポーション	1-14	14	ハイポーション	1-9	33	ミスリルの結晶	1-14
-	ポーション	1-14	15	ミスリルのかけら	1-9	34	ミスリルのしずく	1-14
-	エルフィンバンダナ	1-15	16	ポーション	1-22	35	エリクサー	1-14
-	ポーション	1-15	17	ハイポーション	1-22	36	ミスリルの結晶	1-15
-	ハイポーション	1-17b	18	エーテル	1-22	37	ミスリルのしずく	1-15
-	ハイポーション	1-20	19	エーテル	1-23	38	オリハル	1-17b
1	ポーション	1-4	20	ミスリルのかけら	1-23	39	アルテマレシピ	1-20
2	ミスリルのかけら	1-4	21	不思議な塔の地図	1-29			
3	ポーション	1-3	22	ミスリルのしずく	1-30			

※No.が - になっている宝箱は、ロクサス編でのみ出現する。No.が - 以外の宝箱はロクサス編では出現しない

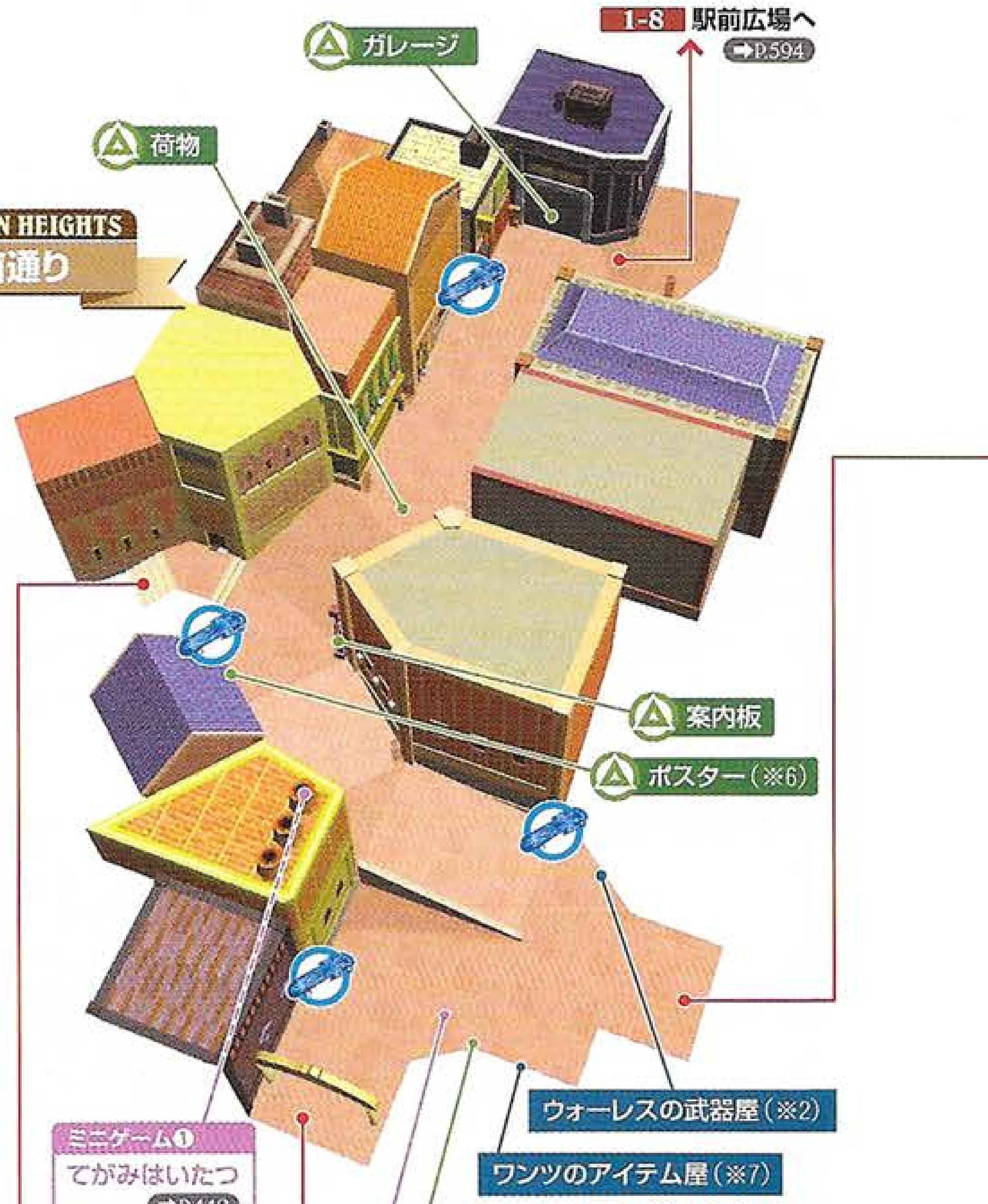


TWILIGHT TOWN Perfect map

トワイライトタウン 詳細マップ

MARKET STREET : STATION HEIGHTS

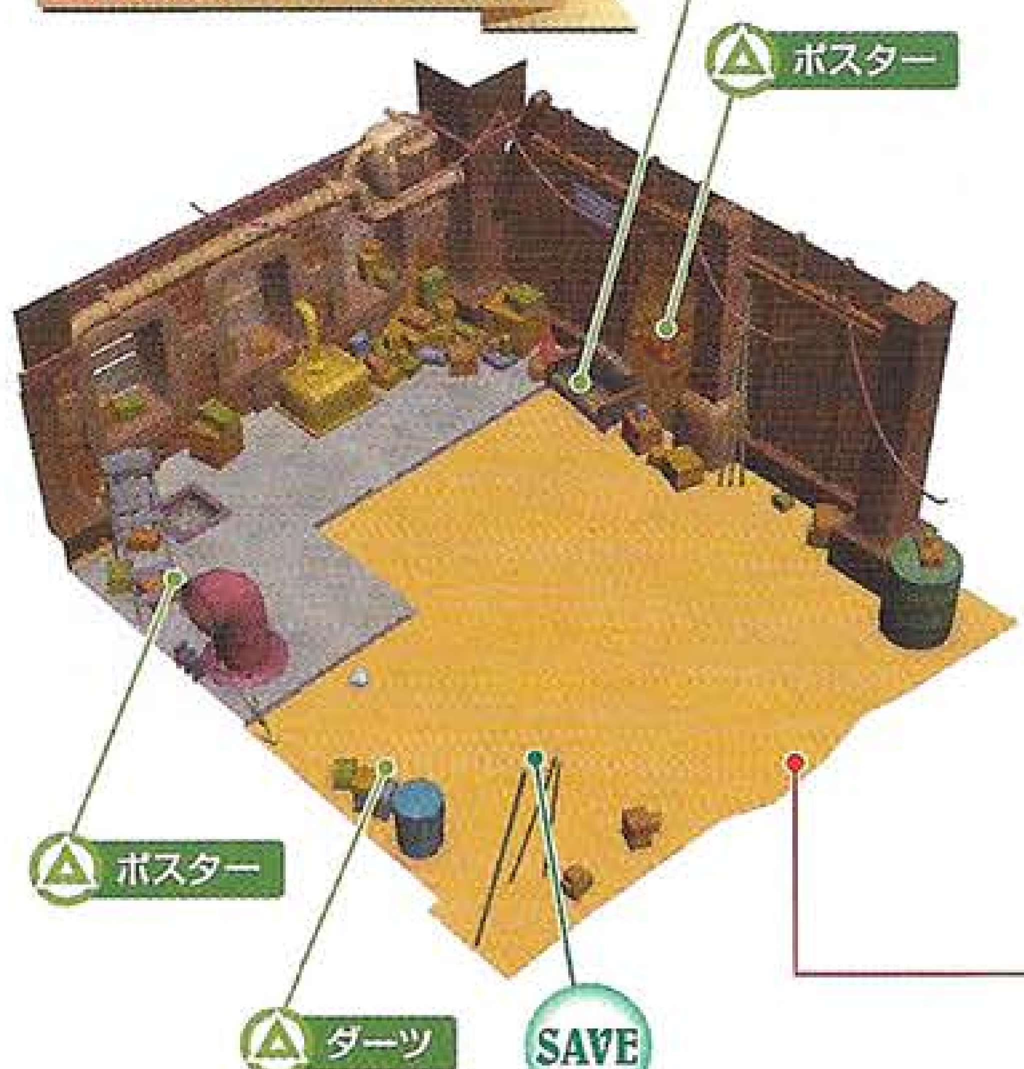
1-7 商店街:駅前通り



※1……ロクサス編では出現しない
※2……エピソード0以降に利用できる。エピソード2のあいだは利用できない
※3……エピソード1以降に利用できる。エピソード2のあいだは利用できない
※4……ロクサス編の4日目では、ストラグルバトル用のリングが設置される
※5……ロクサス編の4日目にのみ利用できる
※6……ロクサス編でのみ張られている
※7……ロクサス編の4日目以降に利用できる。ロクサス編の6日目とエピソード2のあいだは利用できない

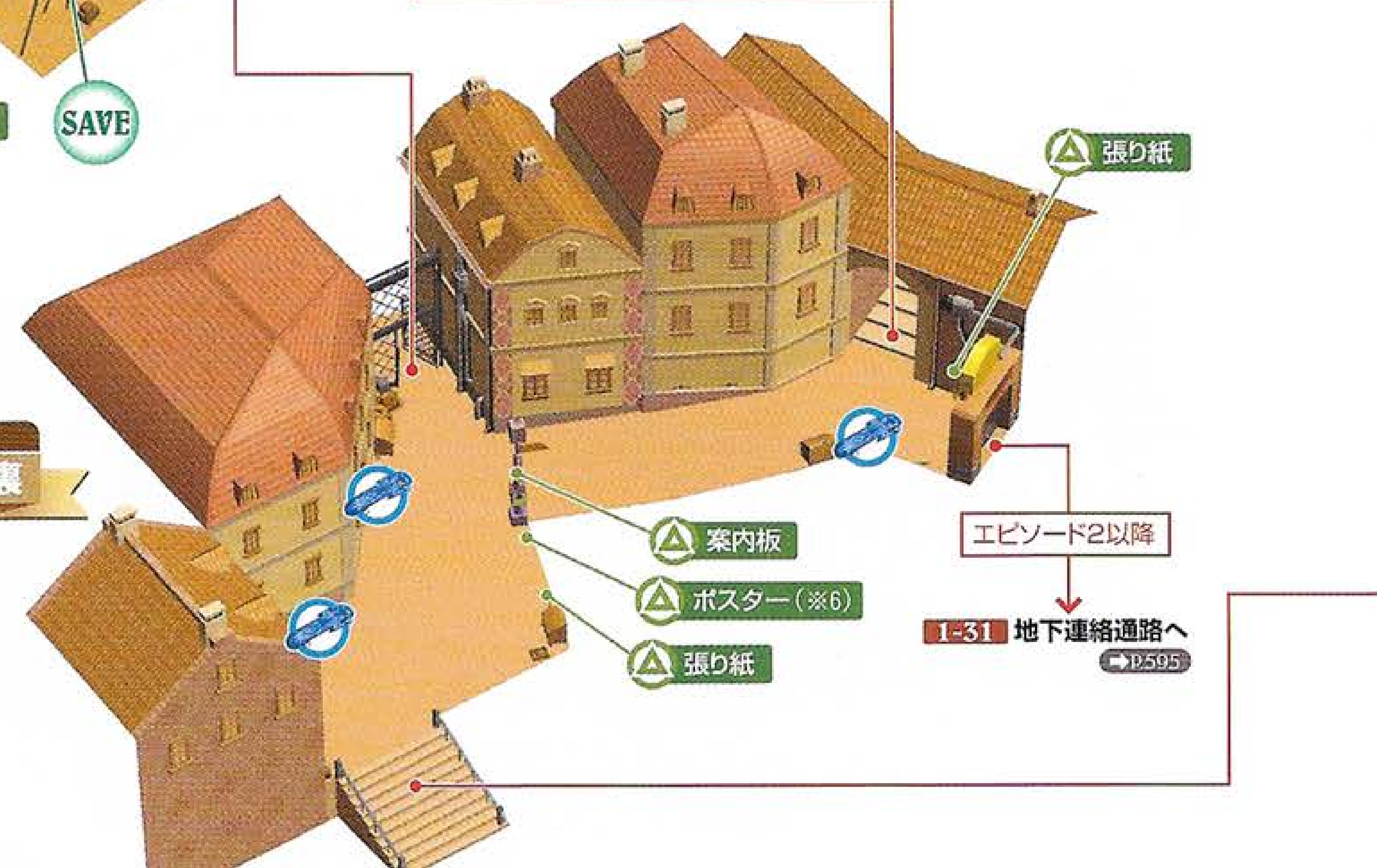
THE USUAL SPOT

1-5 いつもの場所

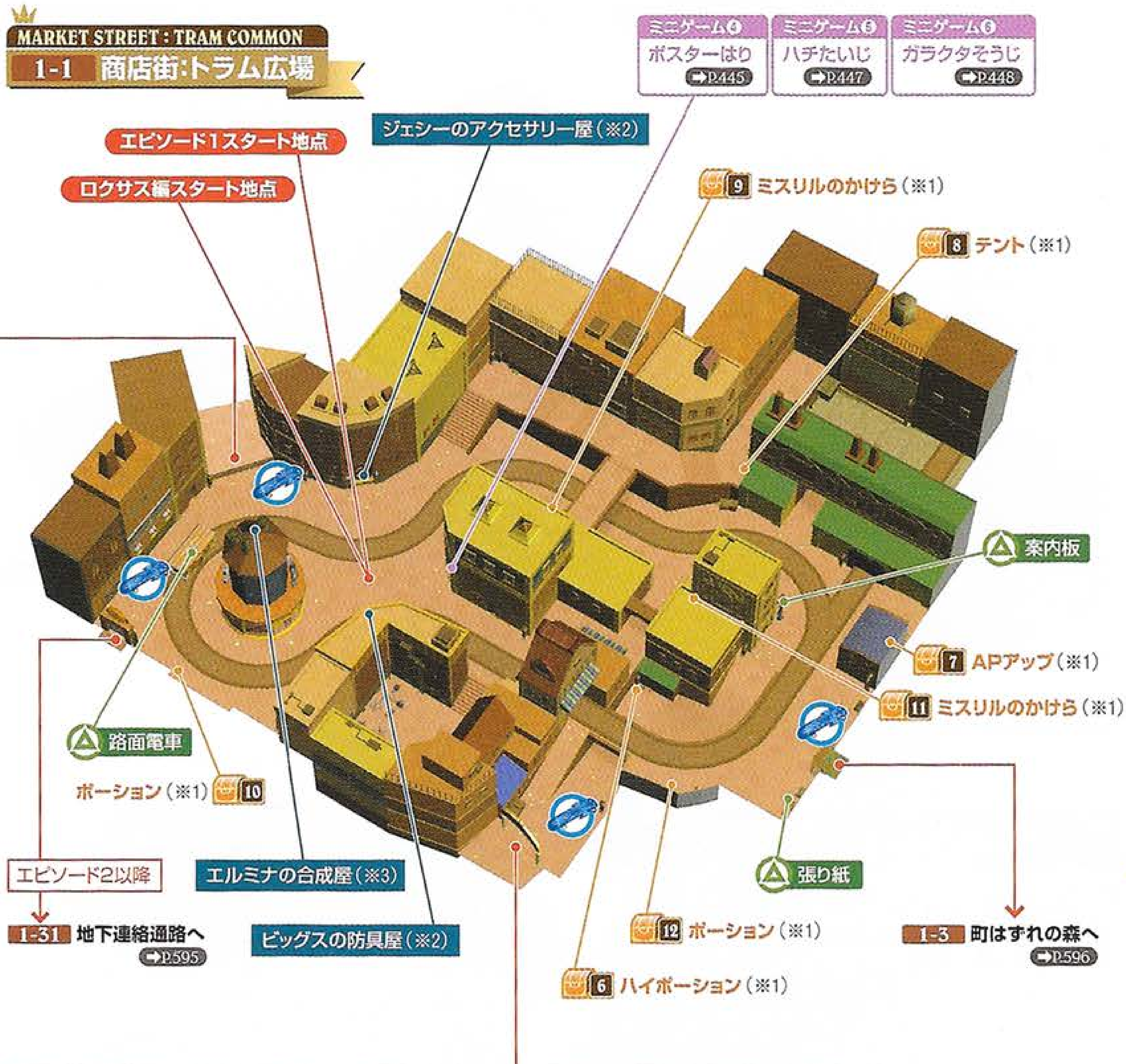


BACK ALLEY

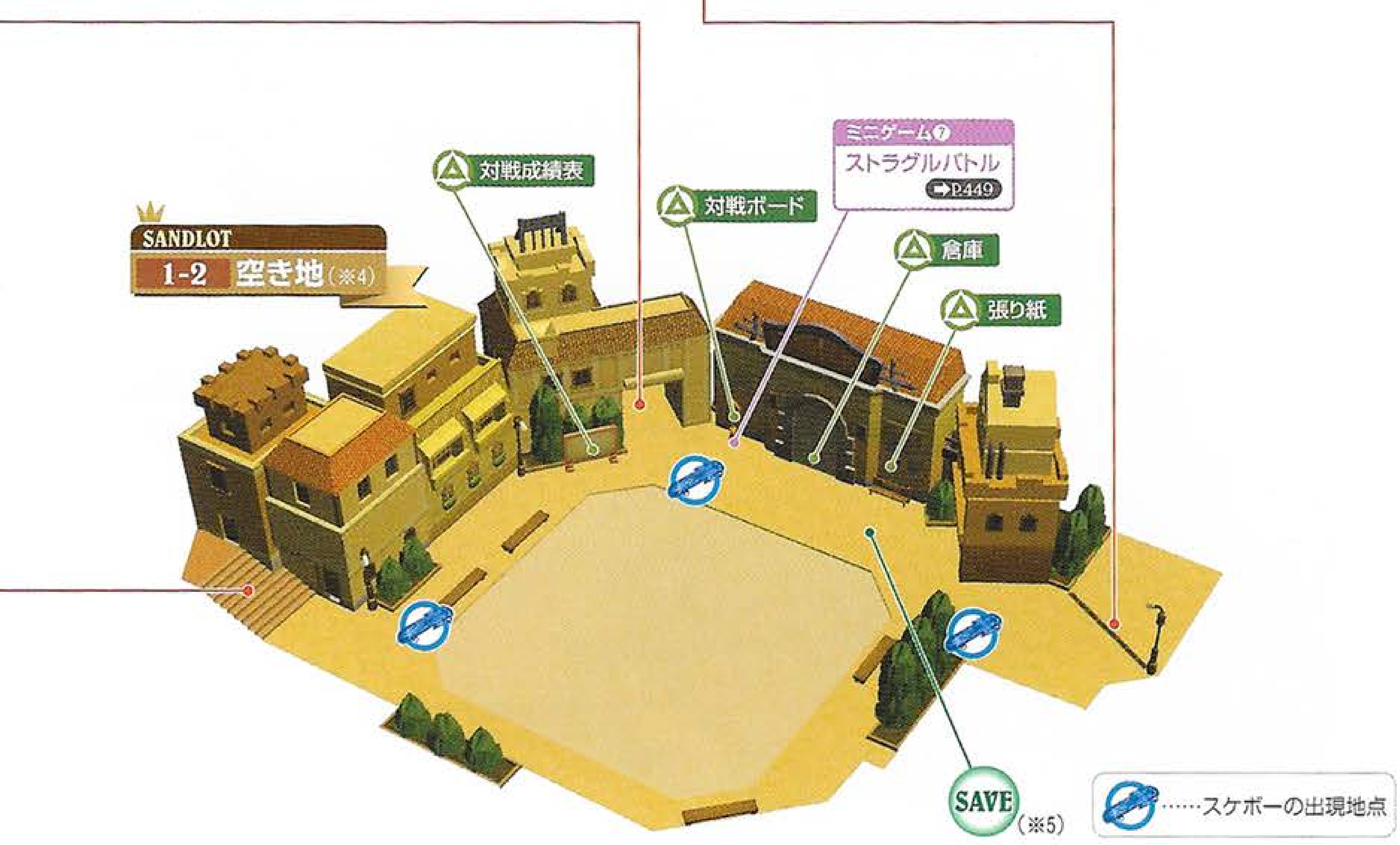
1-6 路地裏



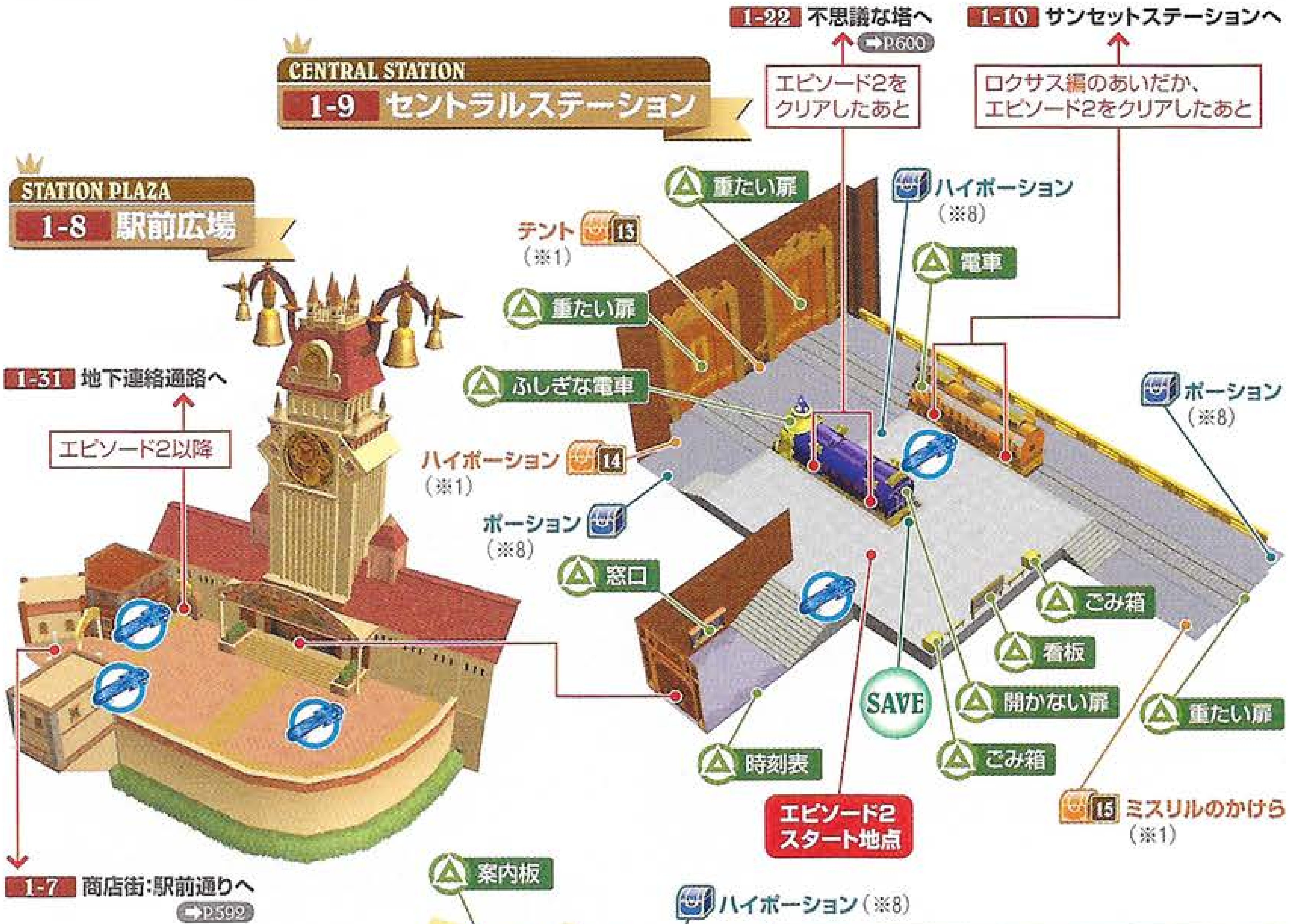
MARKET STREET : TRAM COMMON
1-1 商店街:トラム広場

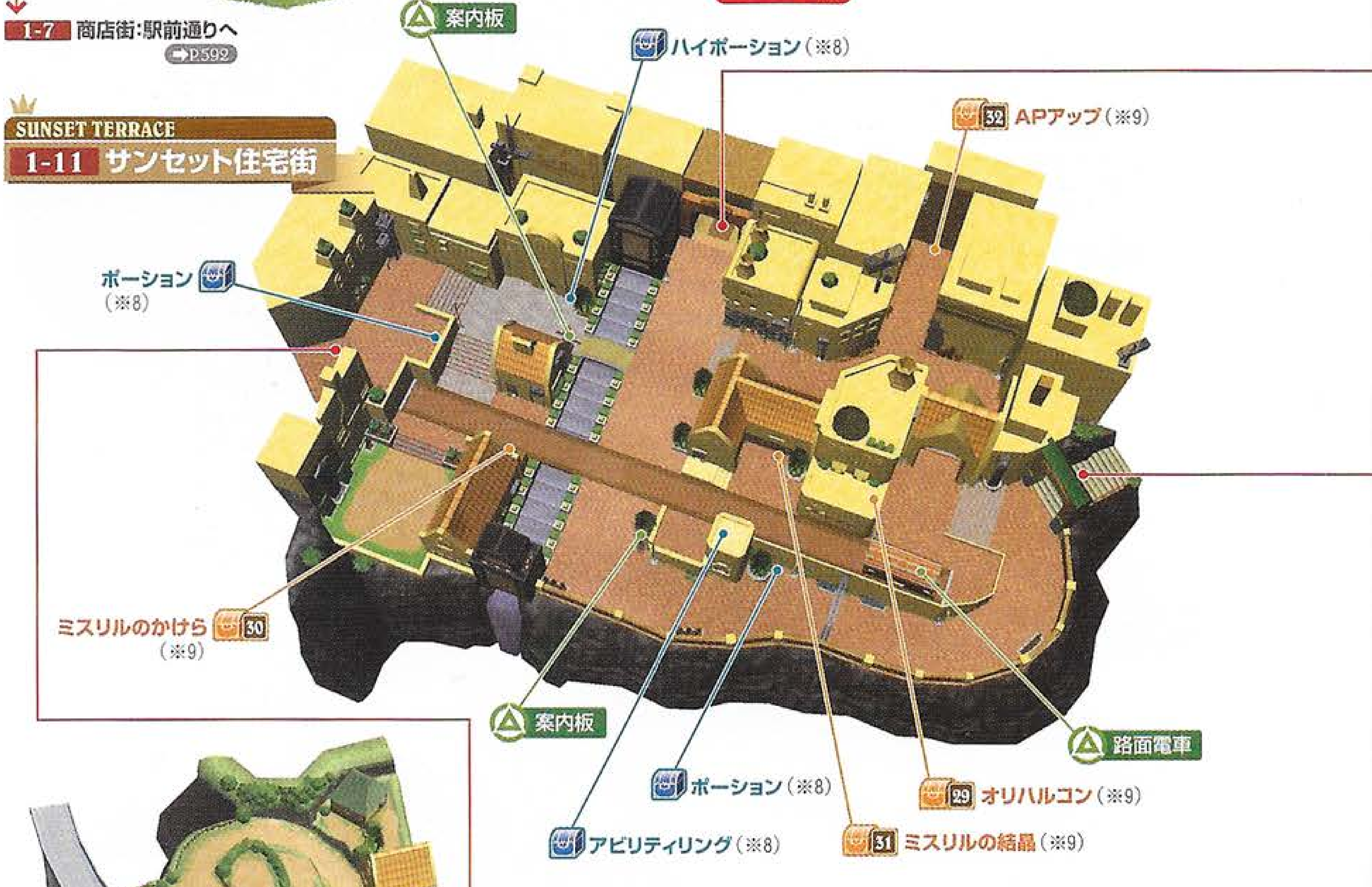


SANDLOT
1-2 空き地（※4）



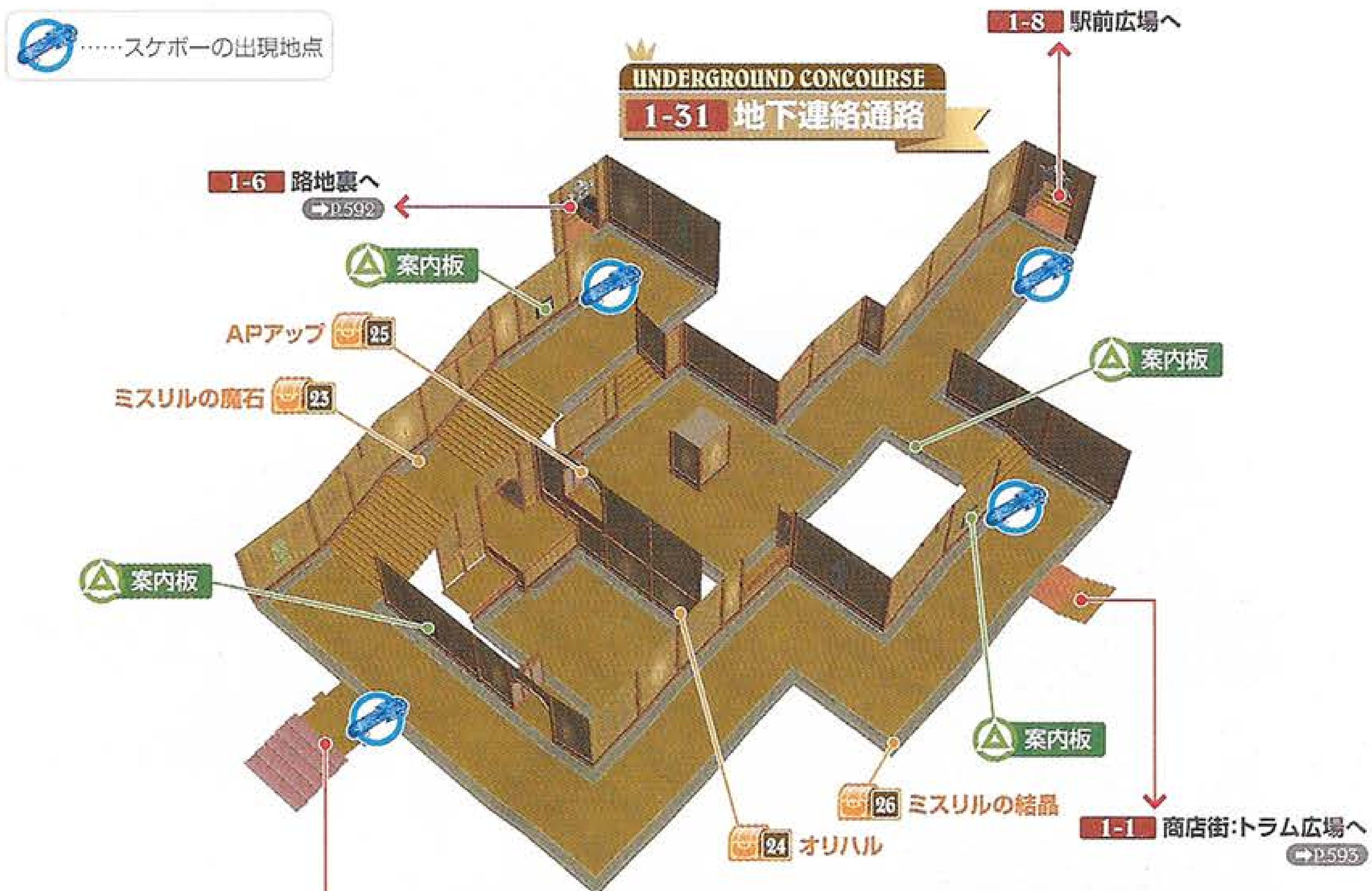
TWILIGHT TOWN Perfect map
トワイライトタウン　詳細マップ

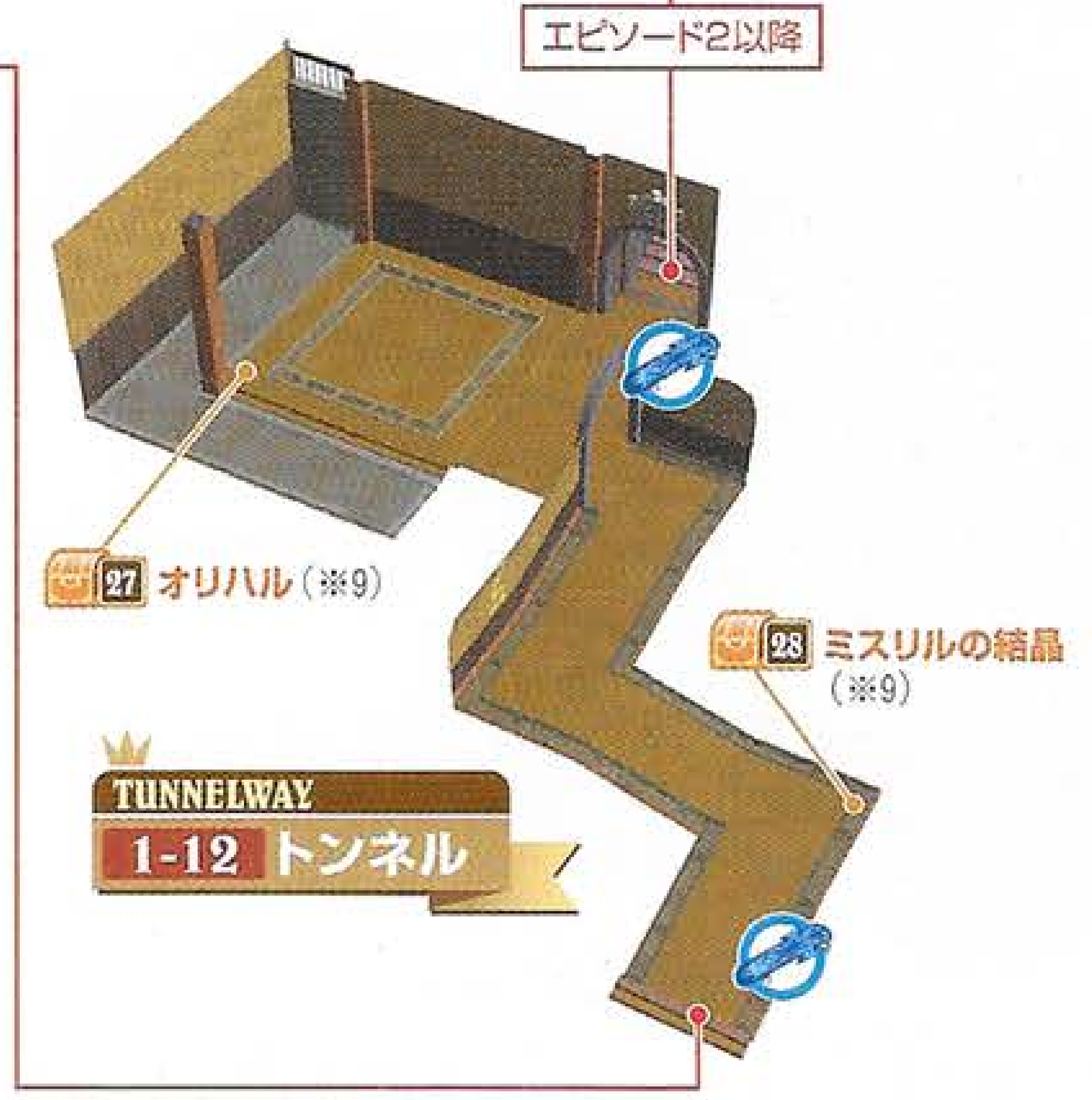






※1……ロクサス編では出現しない
※8……ロクサス編でのみ出現する
※9……エピソード2以降に出現する



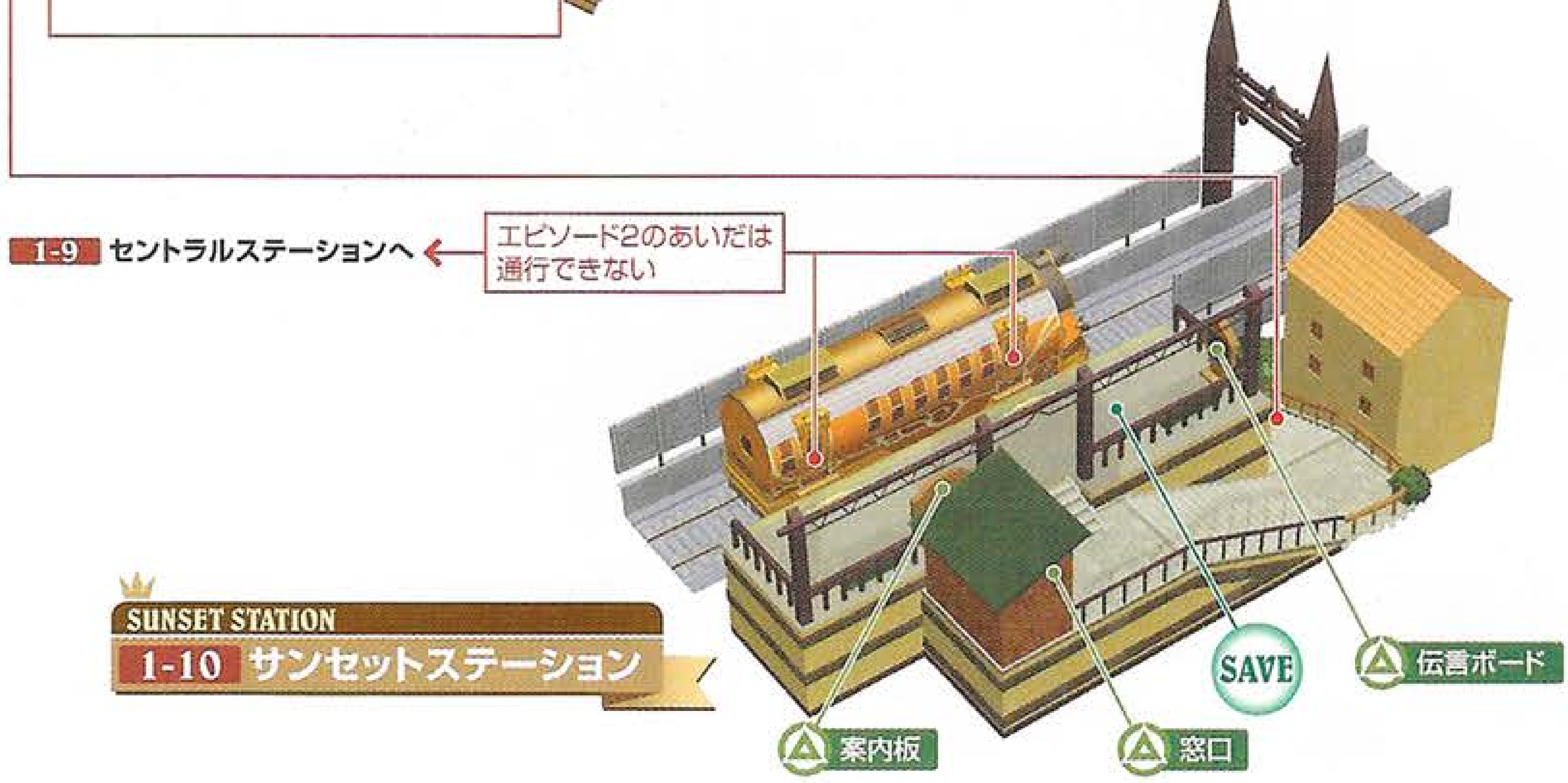


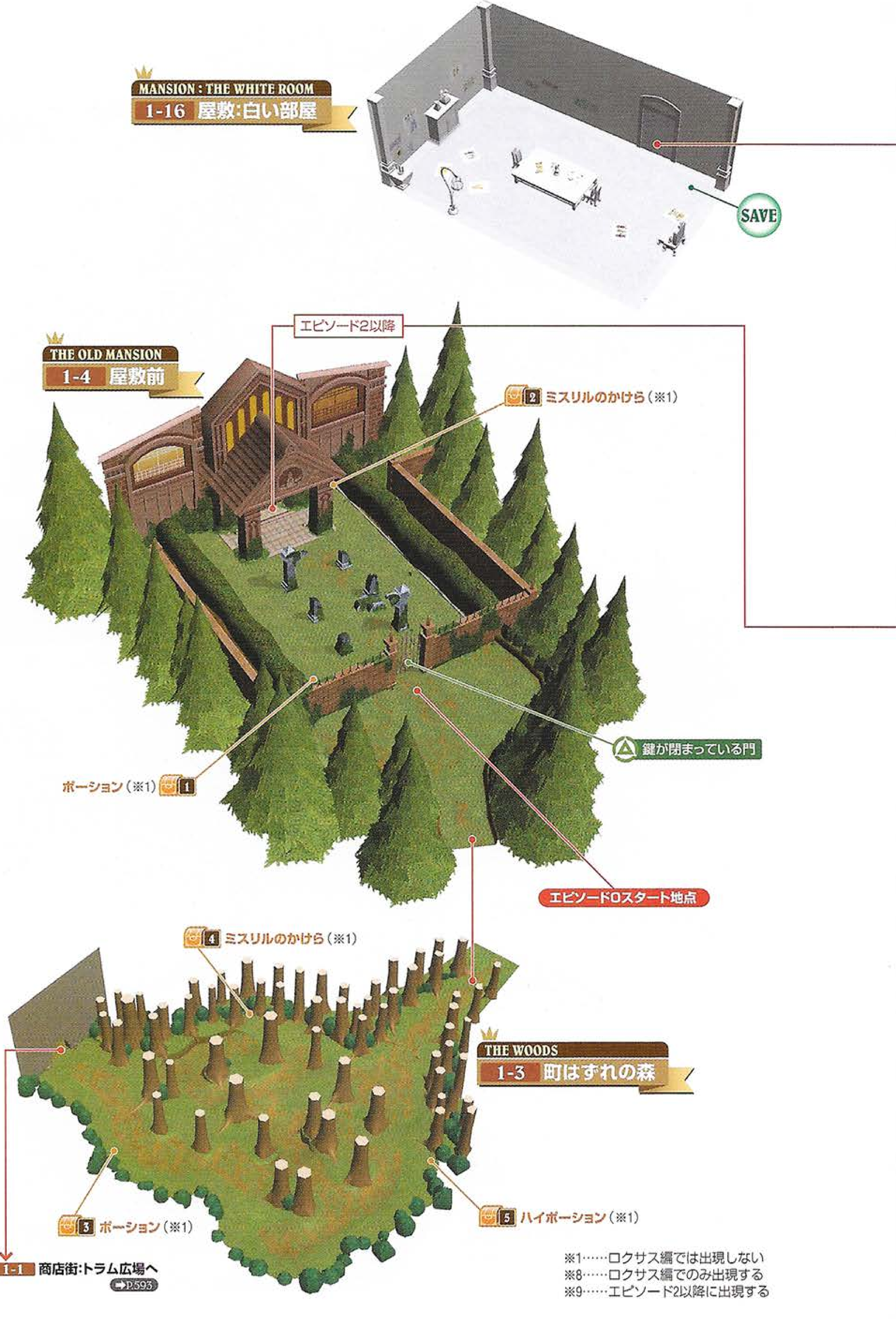
マップコラム Column 路面電車の上に乗ろう

1-1 商店街：トラム広場や 1-11 サンセット住宅街を走っている路面電車は、リアクションコマンド『とびつく』→『とびのる』で上に乗ることができる。路面電車の上からジャンプすれば、高い場所にも簡単にのぼれるのだ。

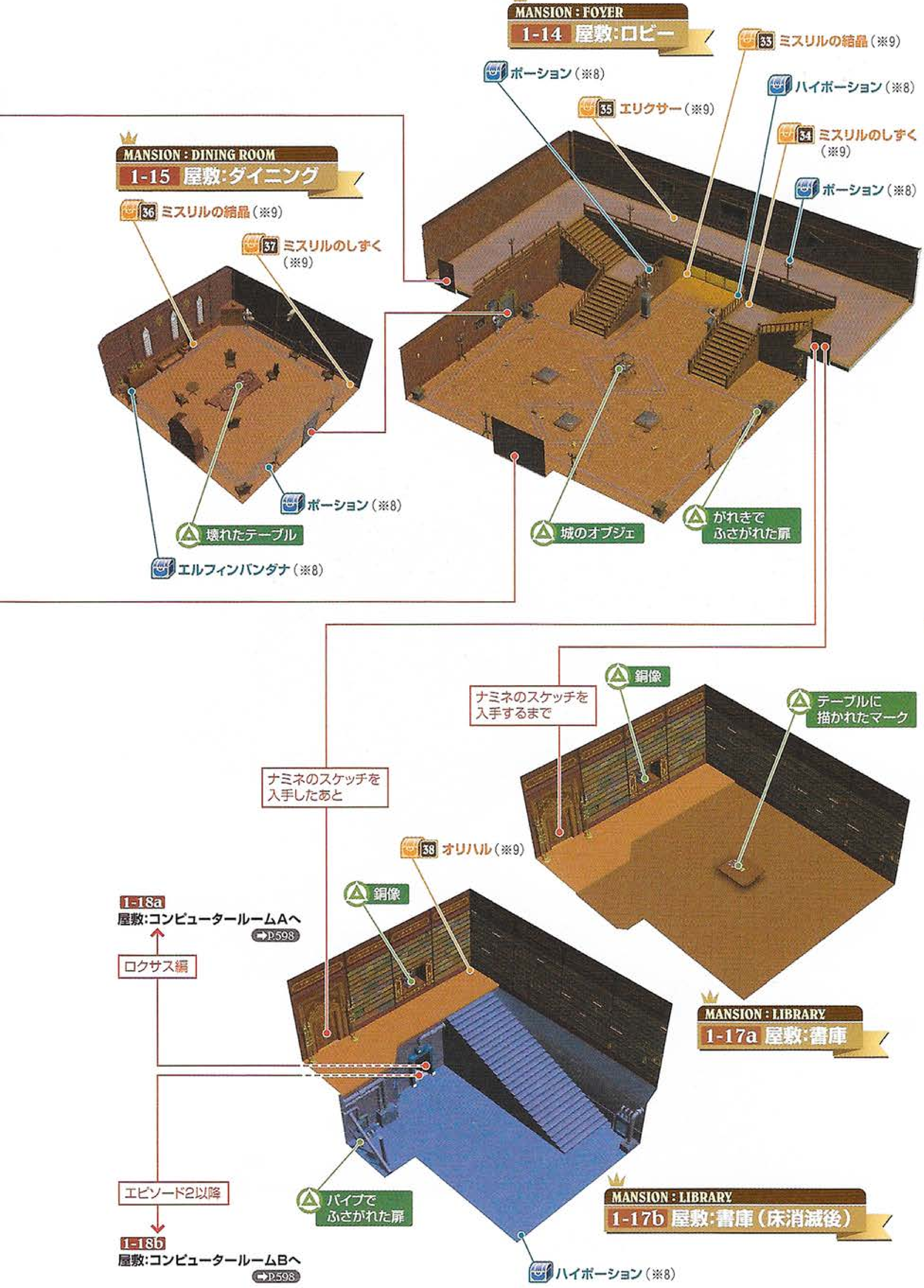


⬅ロクサス編で、この位置にある宝箱を開けるには、路面電車の上から飛び移ればいい。

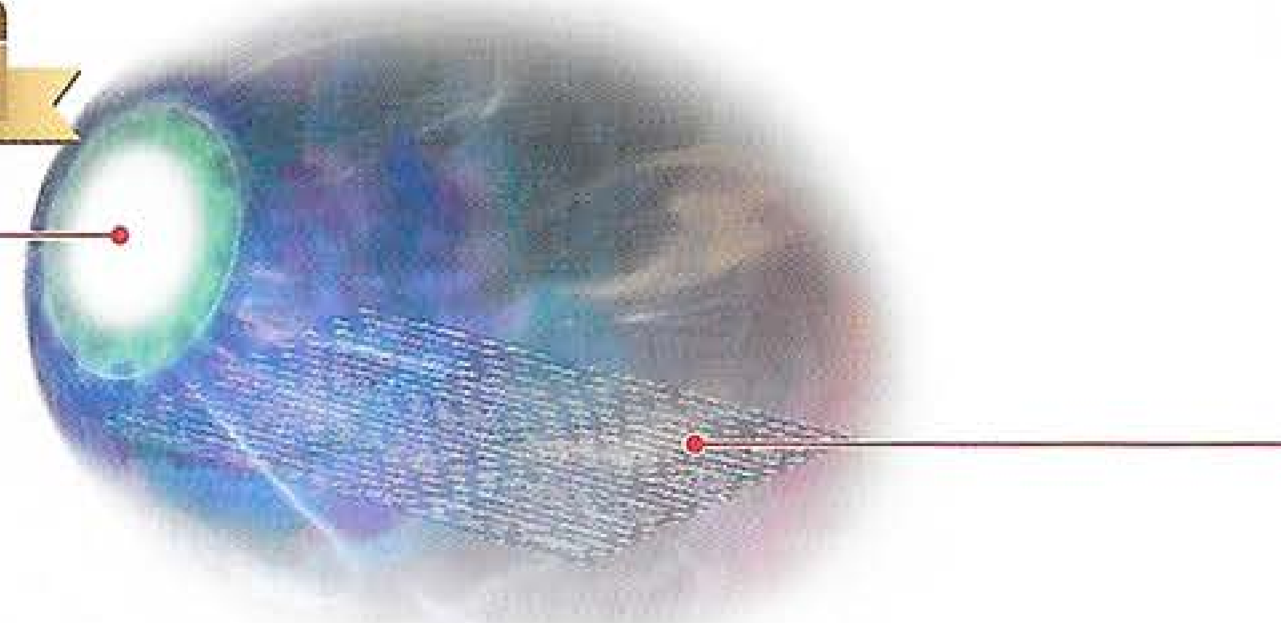




※1……ロクサス編では出現しない
※8……ロクサス編でのみ出現する
※9……エピソード2以降に出現する

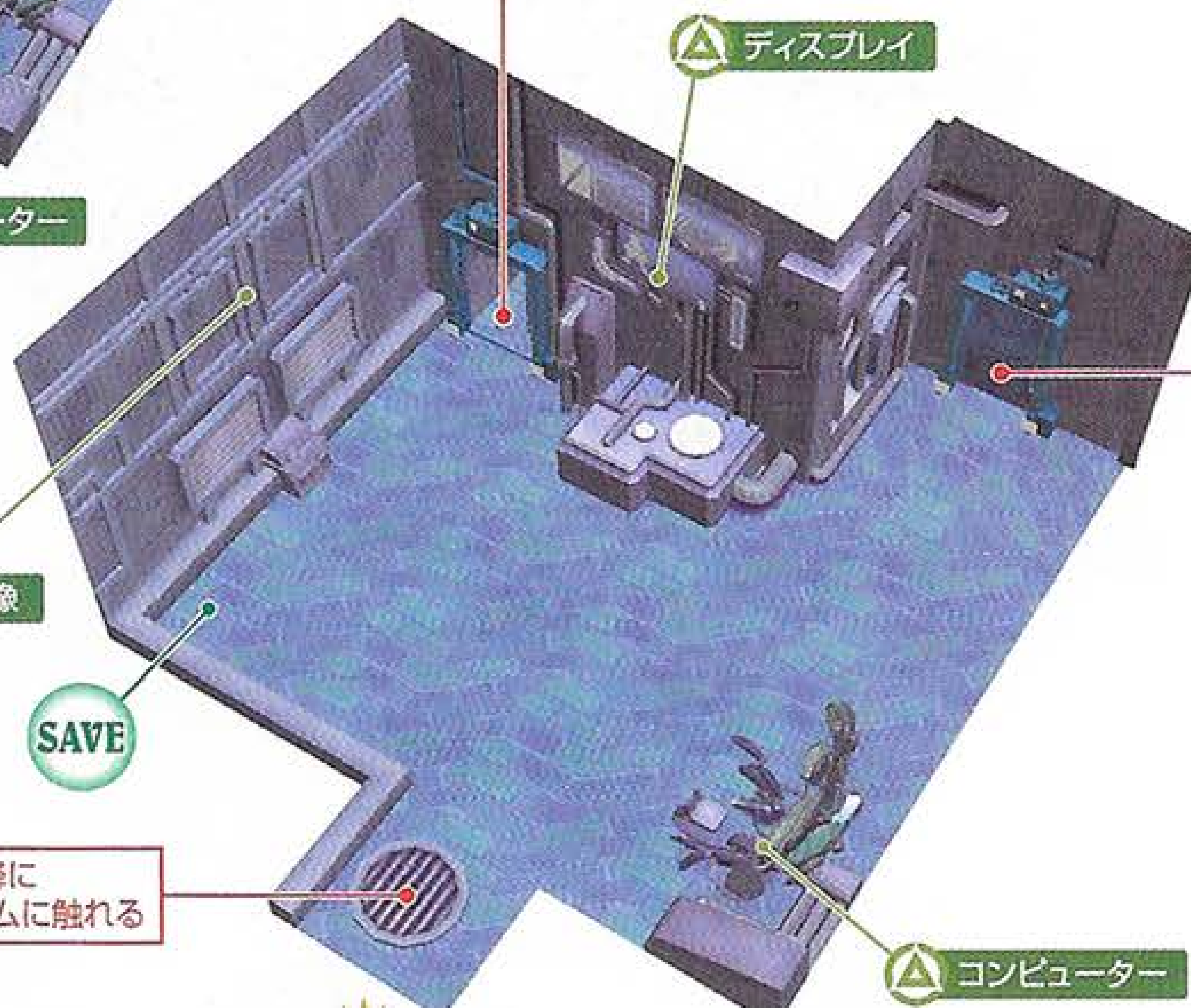

MANSION : FOYER
1-14 屋敷:ロビー
33 ミスリルの結晶（※9）
ポーション（※8）
ハイポーション（※8）
35 エリクサー（※9）
34 ミスリルのしずく（※9）
ポーション（※8）
城のオブジェ
がれきでふさがれた扉
MANSION : DINING ROOM
1-15 屋敷:ダイニング
36 ミスリルの結晶（※9）
37 ミスリルのしずく（※9）
ポーション（※8）
壊れたテーブル
エルフィンバンダナ（※8）
ナミネのスケッチを入手するまで
銅像
テーブルに描かれたマーク
ナミネのスケッチを入手したあと
38 オリハル（※9）
銅像
MANSION : LIBRARY
1-17a 屋敷:書庫
1-18a
屋敷:コンピュータールームAへ
➡P.598
ロクサス編
エピソード2以降
1-18b
屋敷:コンピュータールームBへ
➡P.598
パイプでふさがれた扉
MANSION : LIBRARY
1-17b 屋敷:書庫（床消滅後）
ハイポーション（※8）

BETWIXT AND BETWEEN
1-32 狭間の空間





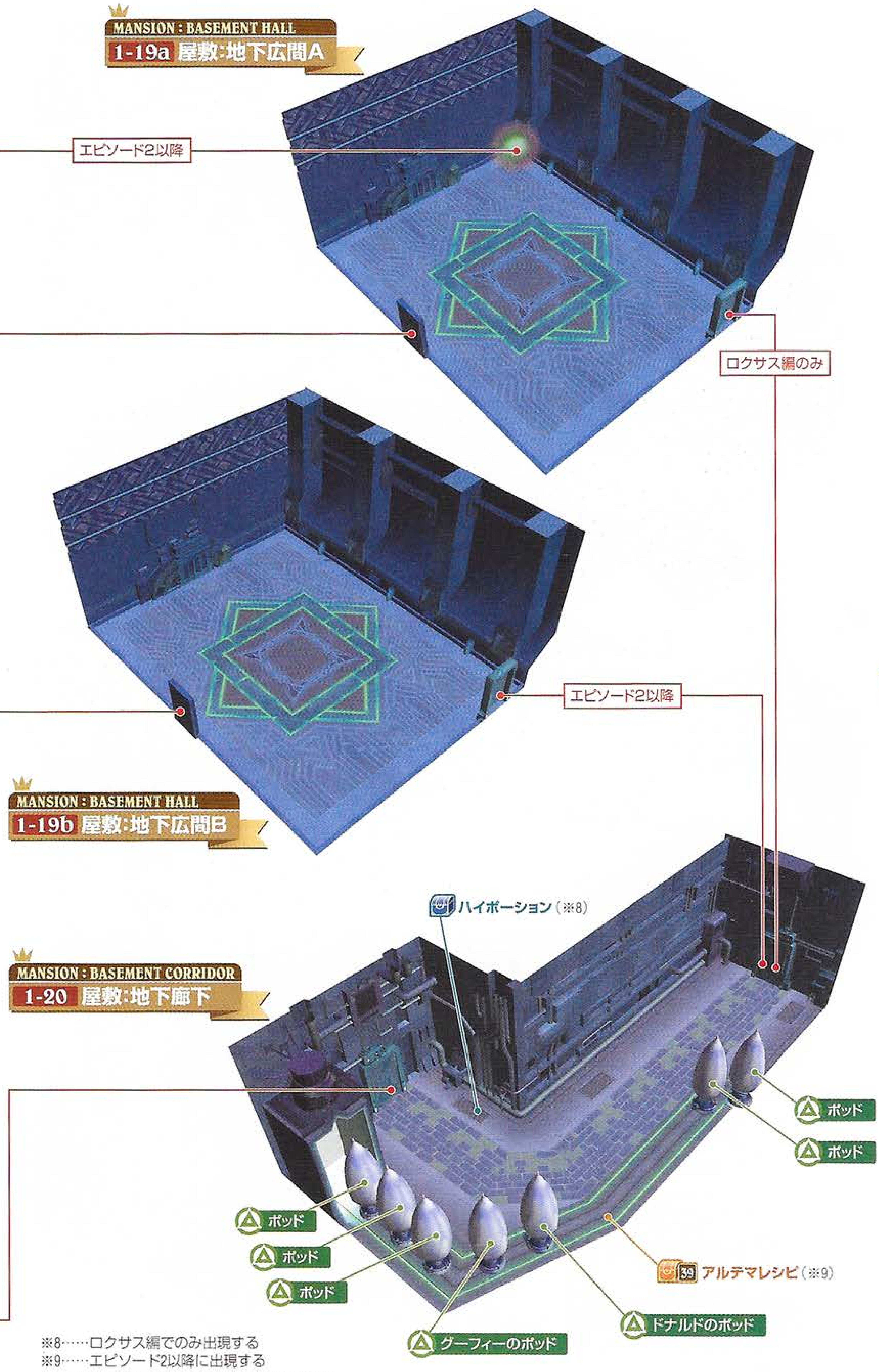
MANSION : COMPUTER ROOM
1-18a 屋敷:コンピュータールームA



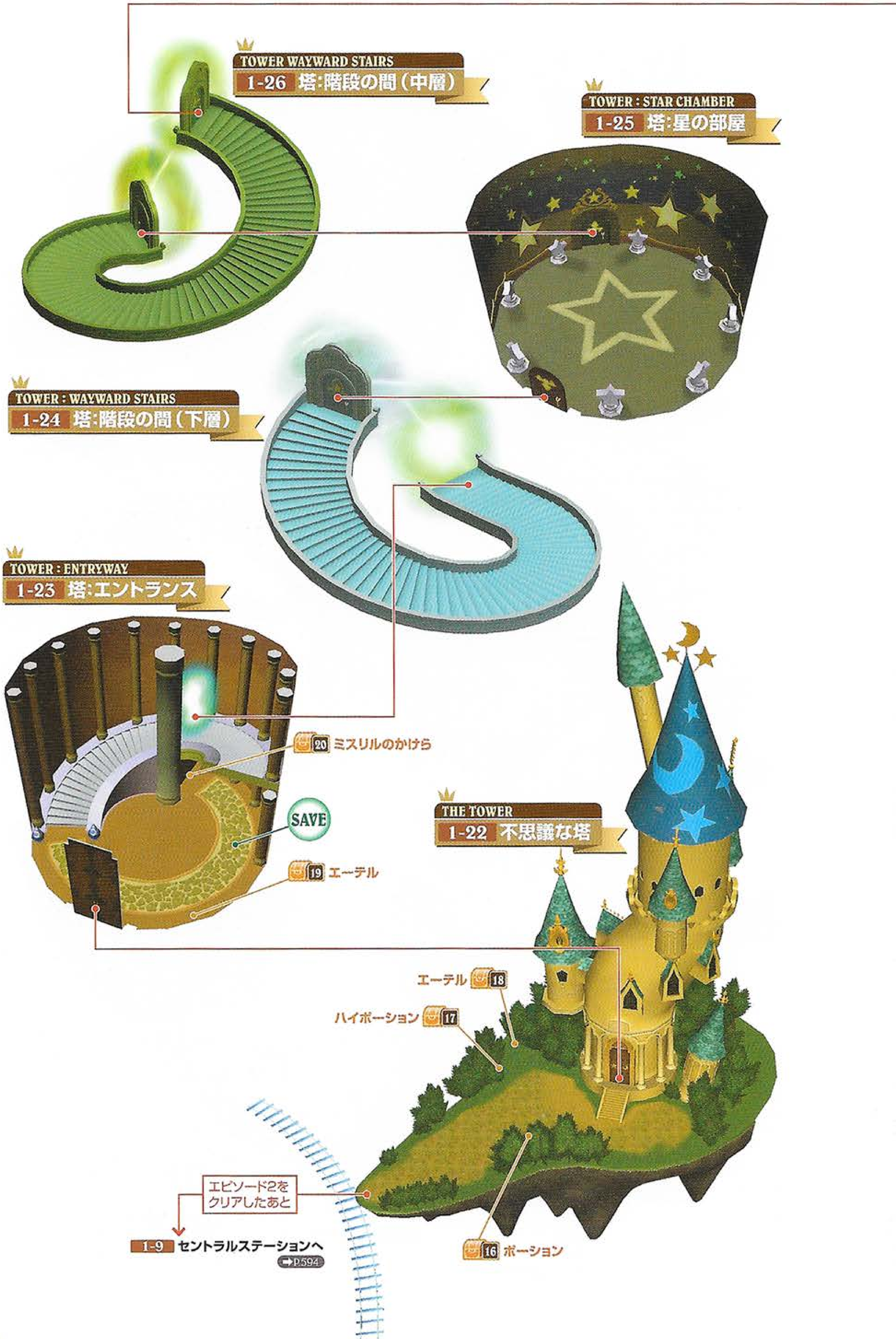
MANSION : COMPUTER ROOM
1-18b 屋敷:コンピュータールームB



MANSION : POD ROOM
1-21 屋敷:ポッドルーム



※8……ロクサス編でのみ出現する
※9……エピソード2以降に出現する
※10……ワールドマップへ出ることはできない

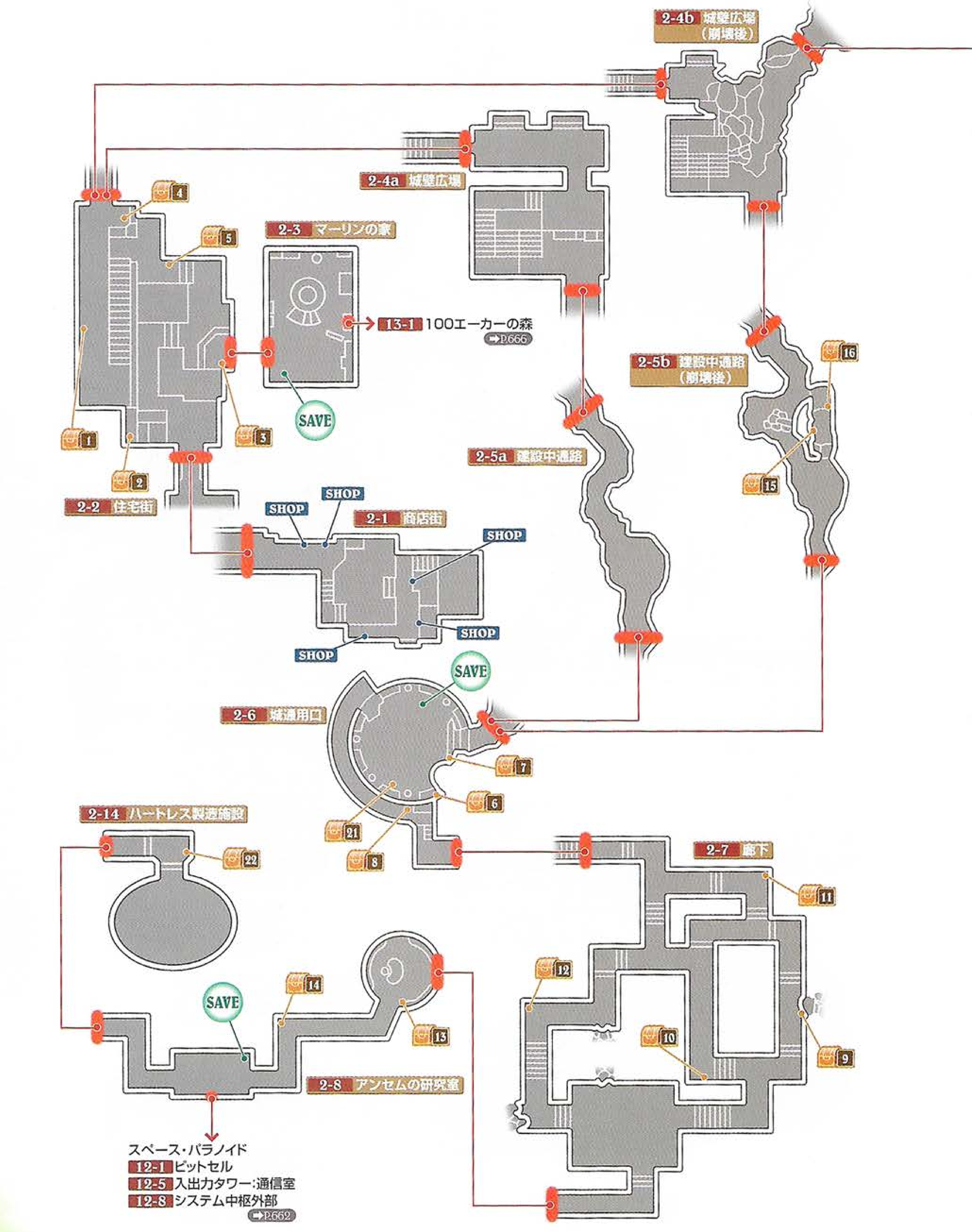

TOWER WAYWARD STAIRS
1-26 塔:階段の間（中層）
TOWER : STAR CHAMBER
1-25 塔:星の部屋
TOWER : WAYWARD STAIRS
1-24 塔:階段の間（下層）
TOWER : ENTRYWAY
1-23 塔:エントランス
20 ミスリルのかけら
SAVE
19 エーテル
THE TOWER
1-22 不思議な塔
エーテル 18
ハイポーション 17
エピソード2を
クリアしたあと
1-9 セントラルステーションへ
➡P.594
16 ポーション



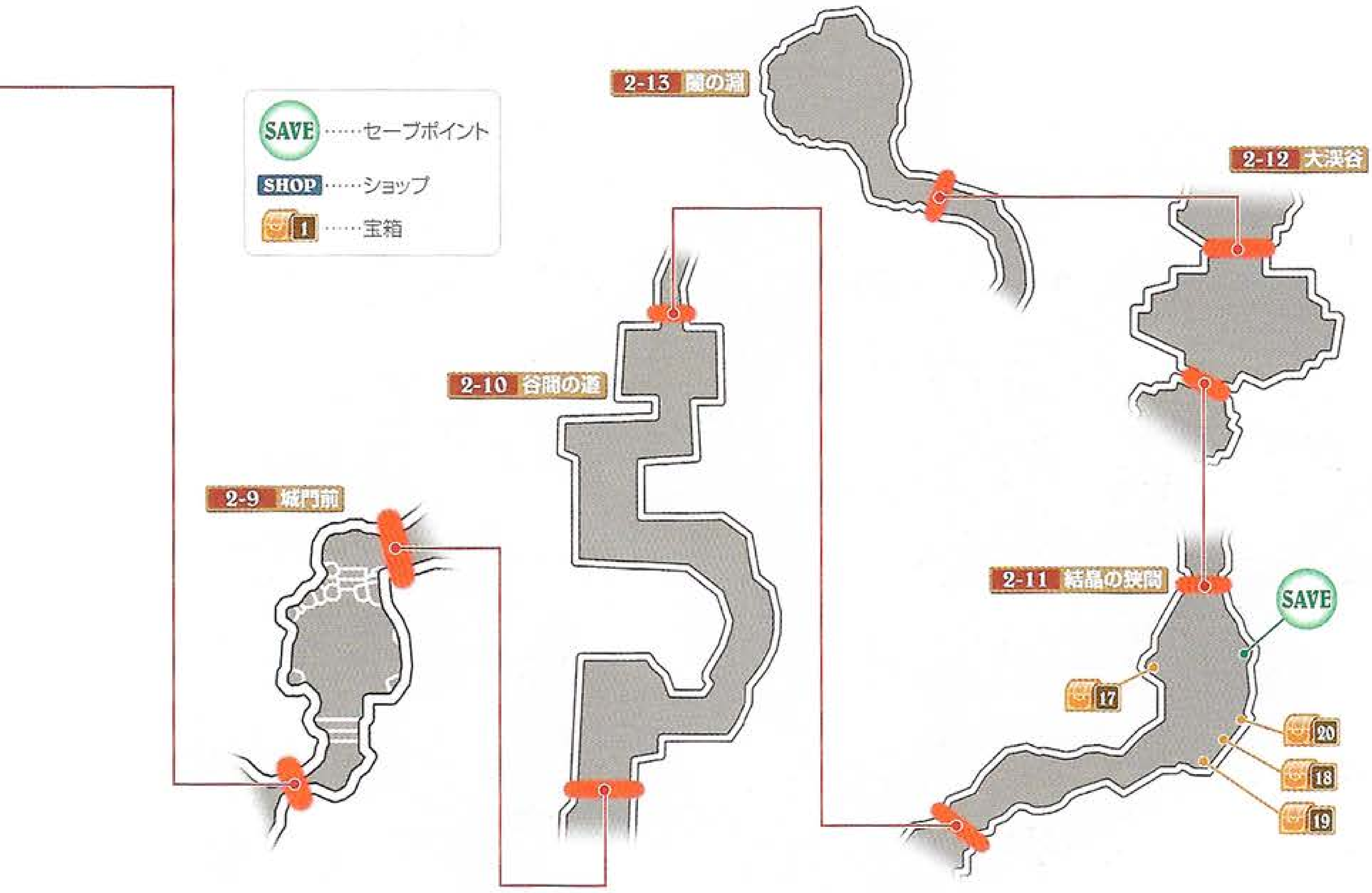
※11……ダスク×3を倒したあとに出現する
※12……同じマップ内にある宝箱を開けたあとに利用できる

MAP FILE ② -HOLLOW BASTION-

ホロウバスティオン



冒険の拠点となるワールドで、スペース・パラノイドや100エーカーの森への玄関口でもある。はじめのうちは 2-4a 城壁広場の扉が閉まっているため、本格的な探索が行なえるのはエピソード2から。



このワールドのエピソード

エピソード名	追加される条件	BATTLE LV	解説ページ
エピソード1【冒険の始まりだ！】	トワイライトタウンのエピソード0をクリアする	8(※1)	P.202
エピソード2【ホロウバスティオンに何が!?】	トワイライトタウンのエピソード1をクリアする	28(※2)	P.286
エピソード3【街の様子を見に行こう！】	オリンポスコロシアムとプライド・ランドのエピソード2をクリアする	45	P.318

※1……100エーカーの森のエピソード0が追加されたあとは15
※2……スペース・パラノイドのエピソード1をクリアしたあとは30、ホロウバスティオンのエピソード2をクリアしたあとは34

このワールドのナビマップ

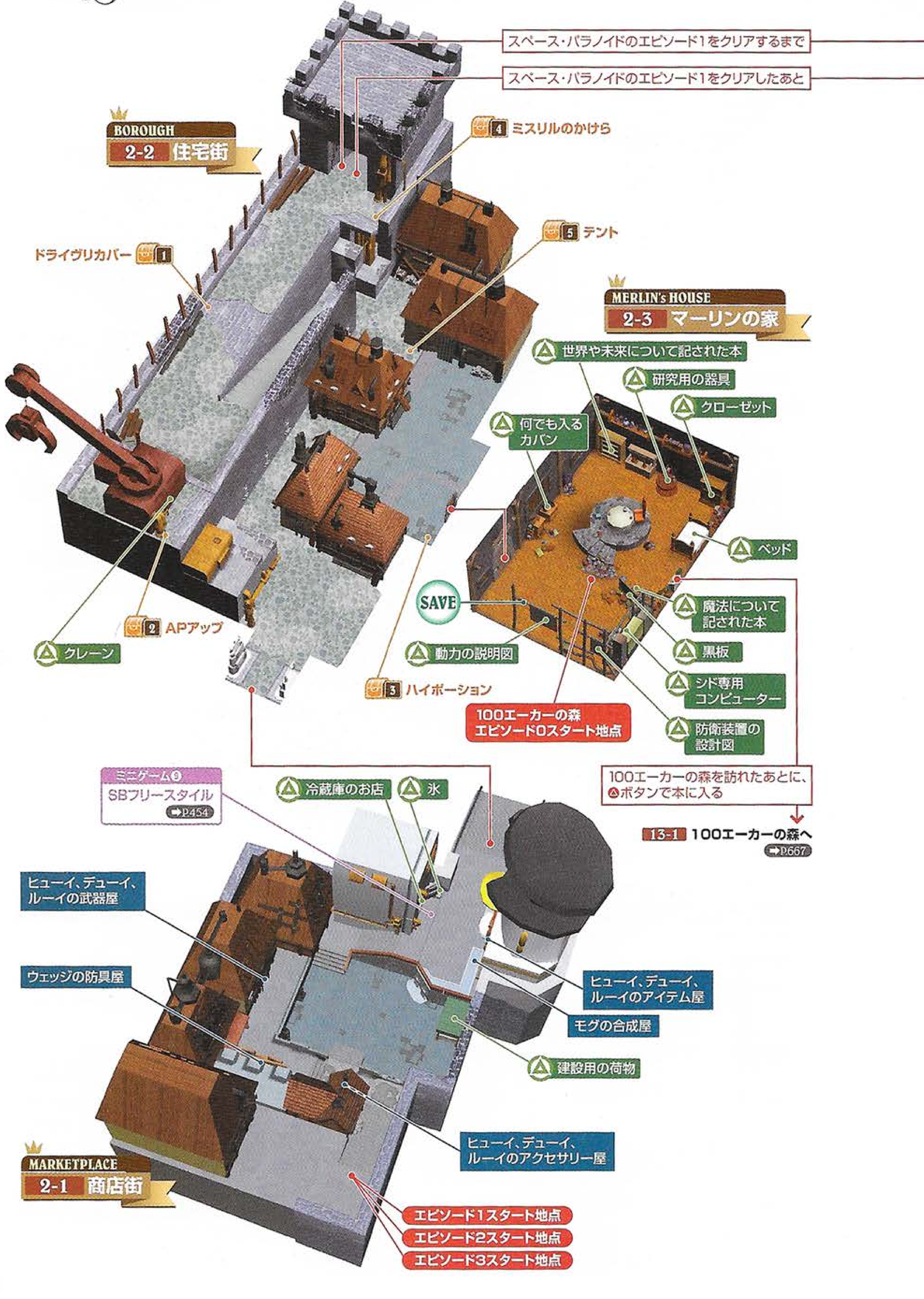
ナビマップ名	入手方法	対応マップ
城周辺の地図	2-6 城通用口で宝箱 6 を開ける	2-4 ～ 2-8 、2-14
大渓谷周辺の地図	2-11 結晶の狭間で宝箱 18 を開ける	2-9 ～ 2-13
商店街周辺の地図	エピソード1の 2-2 住宅街でユフィと話す	2-1 ～ 2-3

このワールドの宝箱

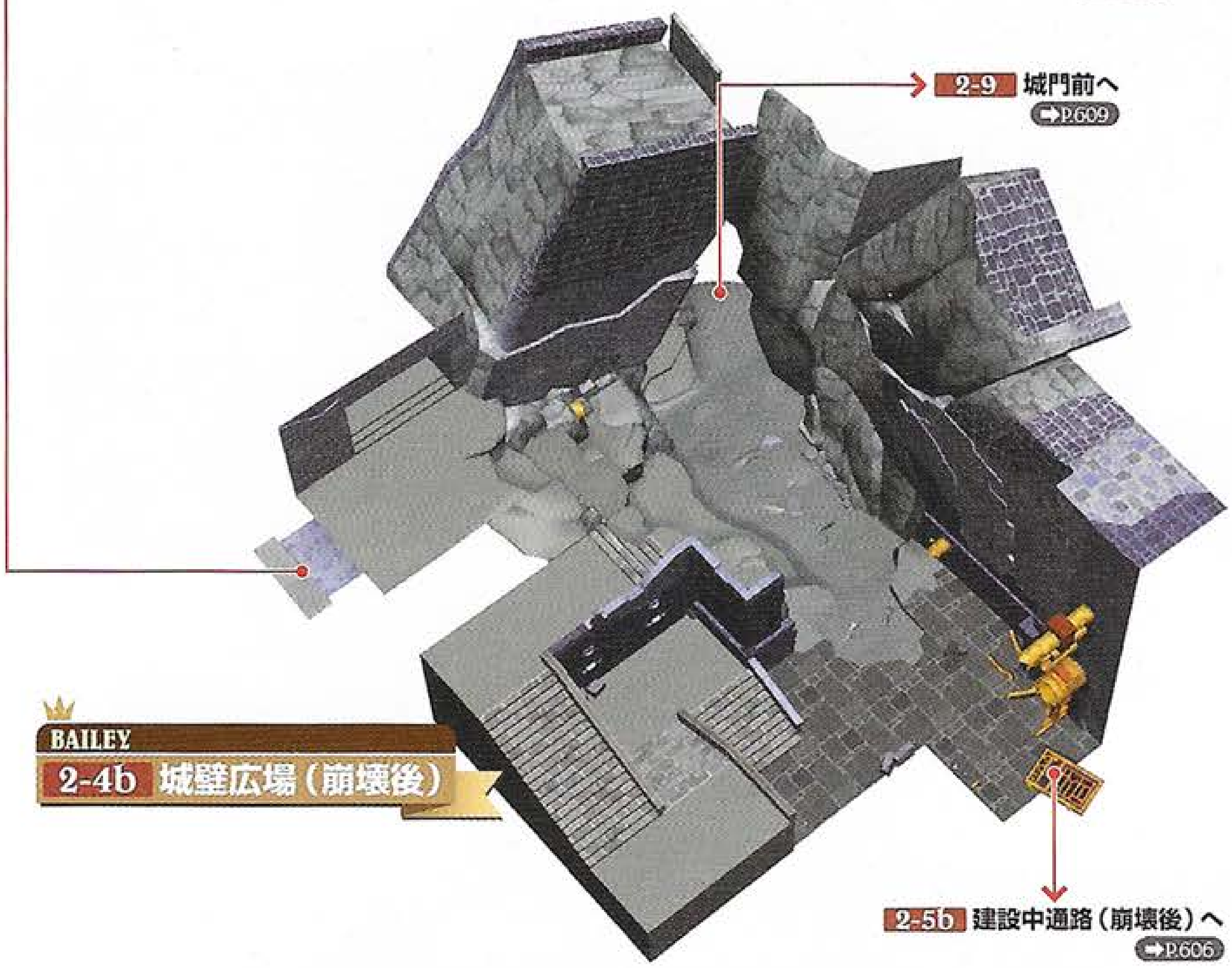
No.	宝箱の中身	宝箱があるマップ
1	ドライヴリカバー	2-2
2	APアップ	2-2
3	ハイポーション	2-2
4	ミスリルのかけら	2-2
5	テント	2-2
6	城周辺の地図	2-6
7	ミスリルの魔石	2-6
8	APアップ	2-6
9	ミスリルのしずく	2-7
10	ミスリルの結晶	2-7
11	ハイポーション	2-7
12	APアップ	2-7
13	スキルレシピ	2-8
14	ウクレレチャーム	2-8
15	ムーンレシピ	2-5b
16	APアップ	2-5b
17	ちぎれたページ	2-11
18	大渓谷周辺の地図	2-11
19	エリクサー	2-11
20	APアップ	2-11
21	ガルウィング	2-6
22	コズミックチェーン	2-14

HOLLOW BASTION Perfect map

ホロウバスティオン 詳細マップ





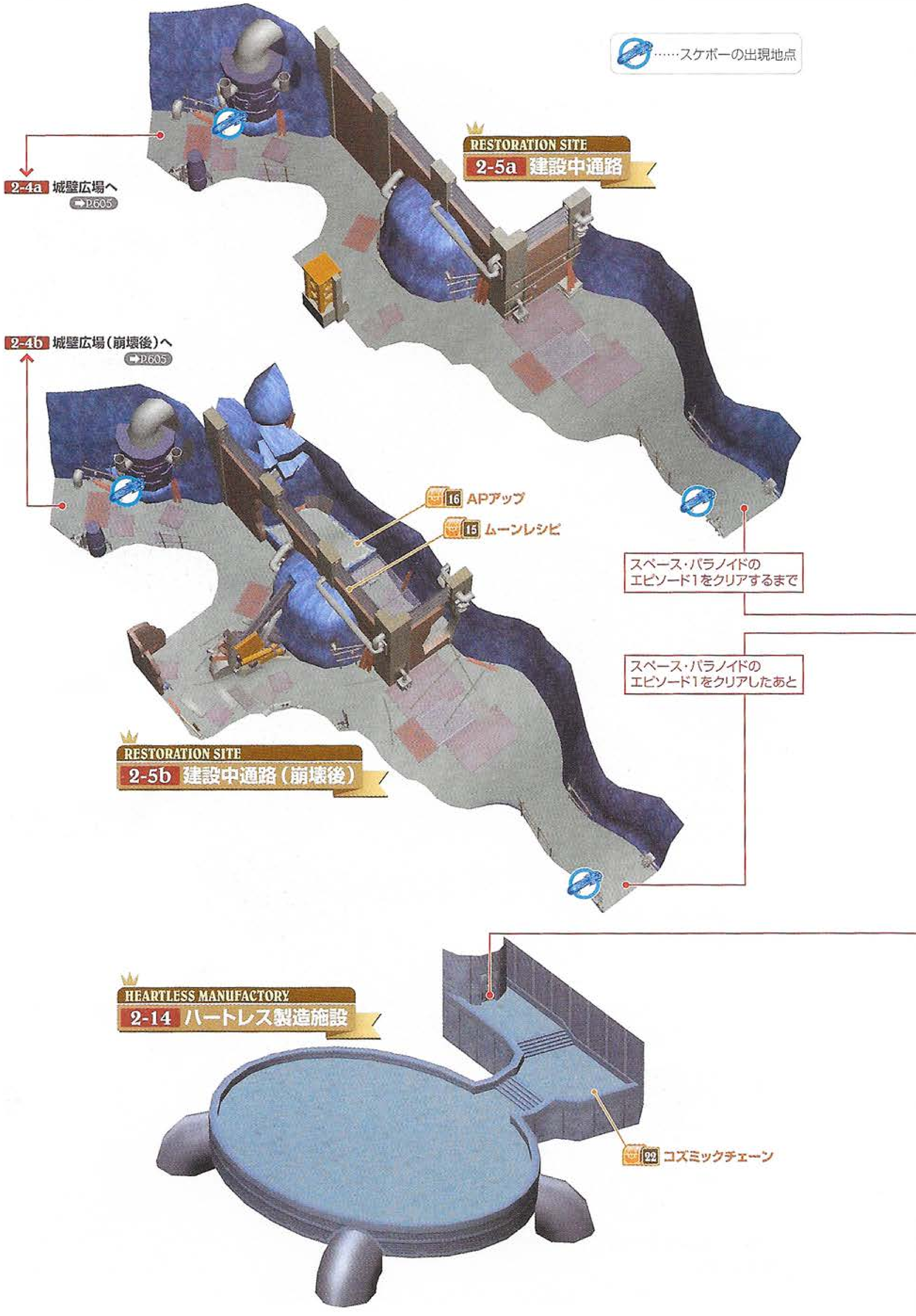


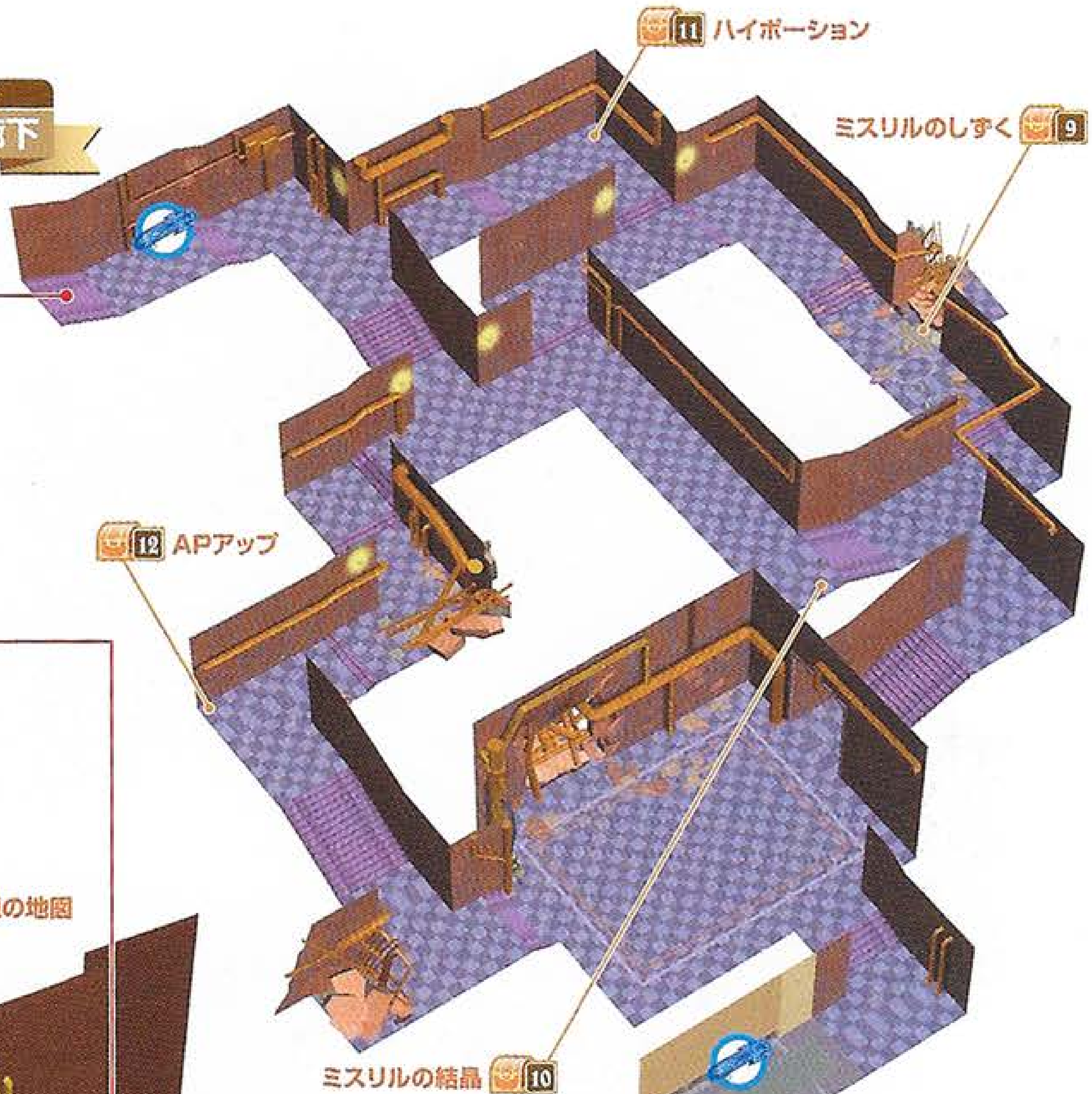
マップコラム Column 防衛装置「クレイモア」

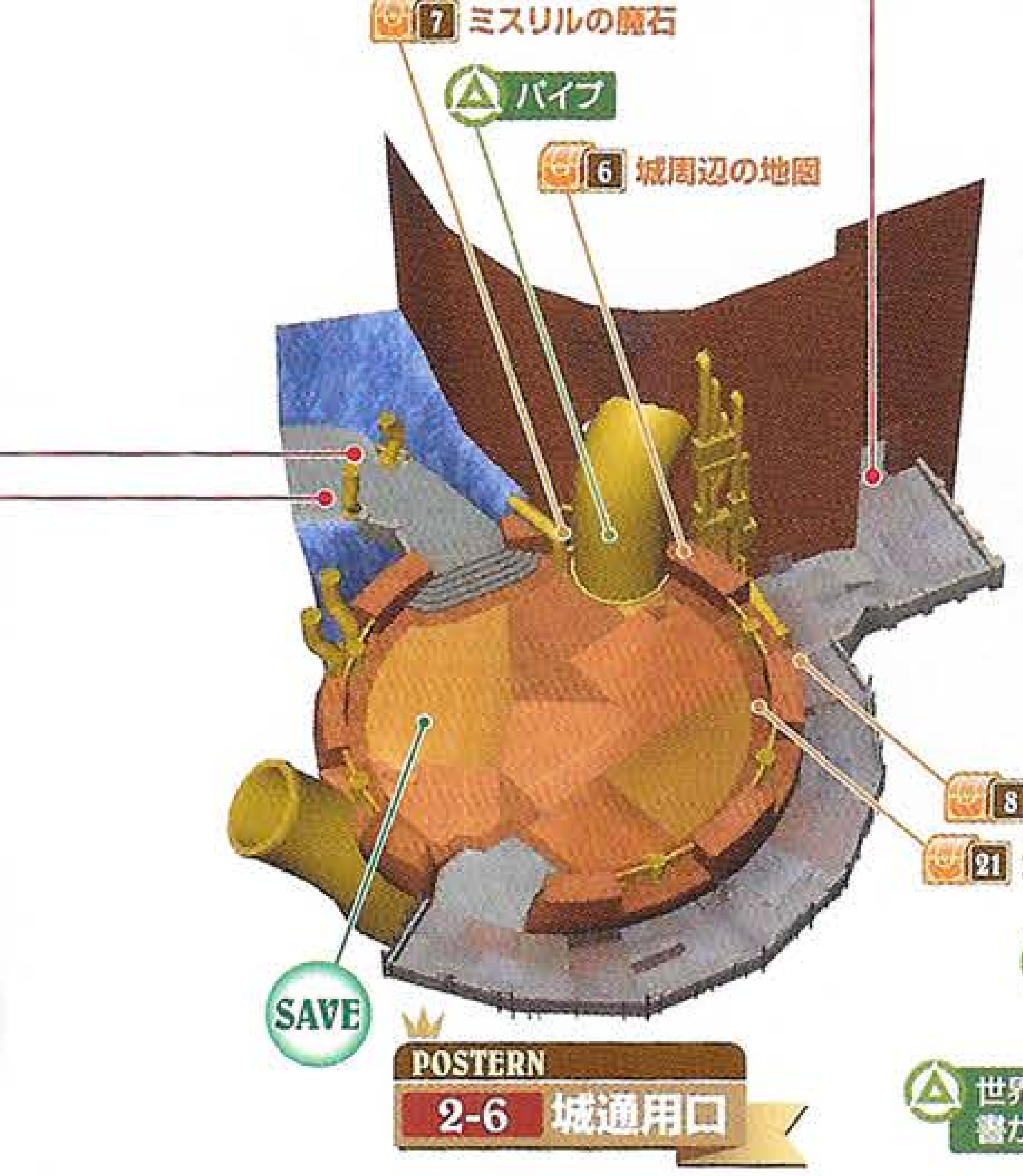
ホロウバスティオンでのバトル中は、街の防衛装置「クレイモア」がソラたちを援護してくれる。クレイモアは、ソラの近くにいる敵に地中から攻撃して、ソラの『たたかう』と同じダメージ（タイプは物理）を与えるのだ。ただし、2-9 城門前～2-13 闇の淵の5ヵ所は、街の外になるため、クレイモアの援護は受けられない。

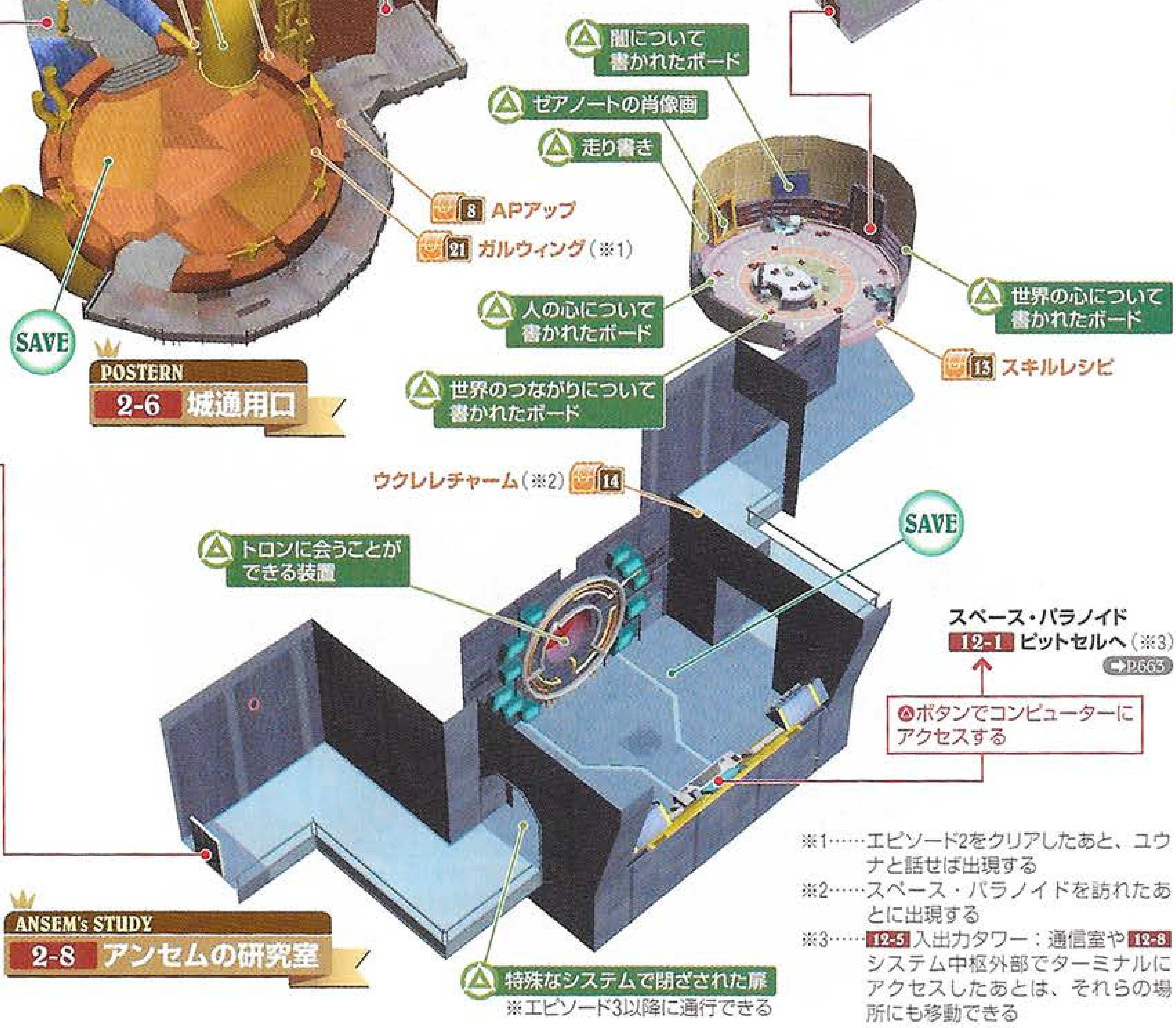


⬅クレイモアの攻撃を受けた敵は、上空に大きく吹き飛ぶ。ジャンプしてからコンボで追撃しよう。

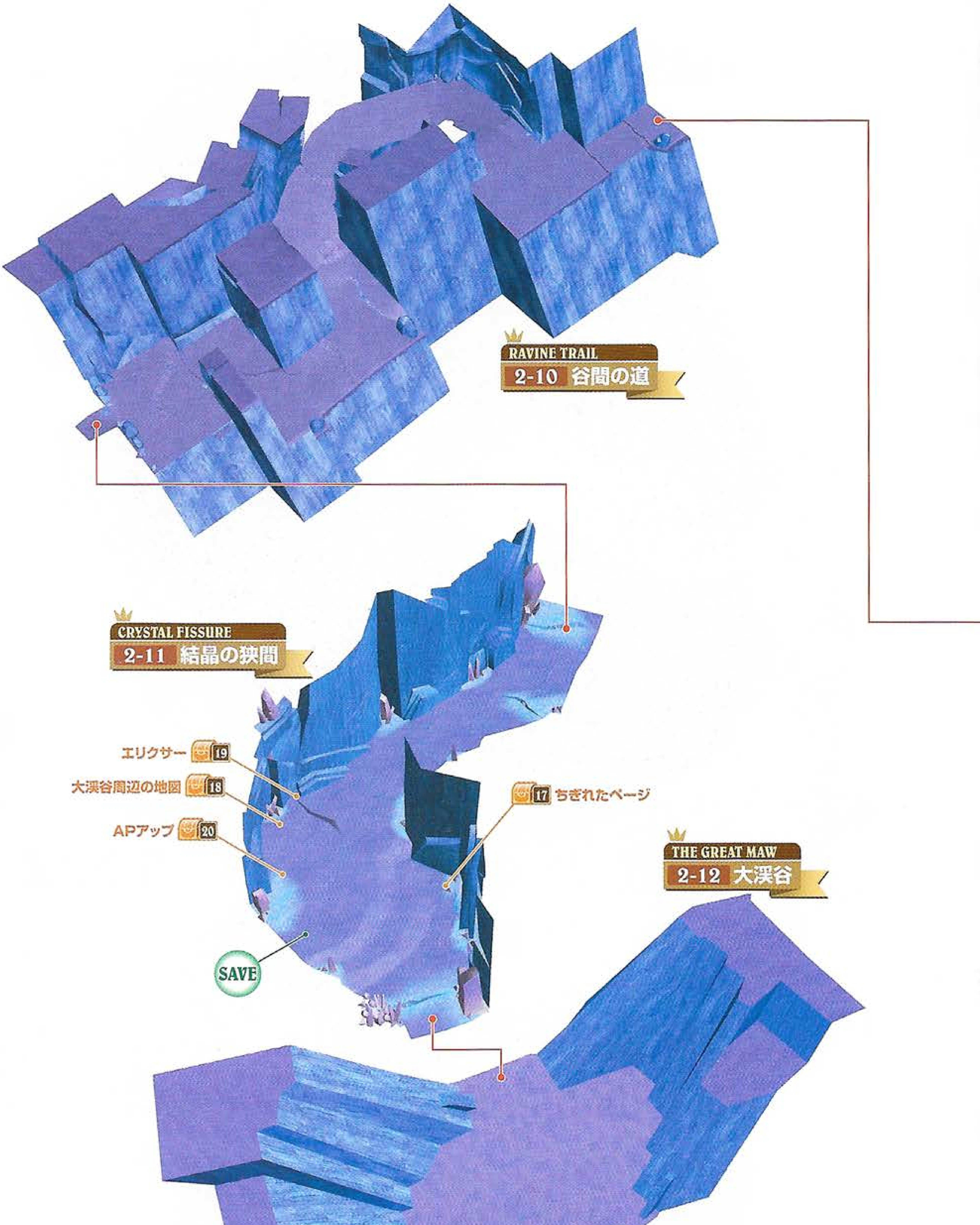

……スケボーの出現地点
RESTORATION SITE
2-5a 建設中通路
2-4a 城壁広場へ
➡P.605
2-4b 城壁広場(崩壊後)へ
➡P.605
16 APアップ
15 ムーンレシピ
スペース・パラノイドのエピソード1をクリアするまで
スペース・パラノイドのエピソード1をクリアしたあと
RESTORATION SITE
2-5b 建設中通路(崩壊後)
HEARTLESS MANUFACTORY
2-14 ハートレス製造施設
22 コズミックチェーン

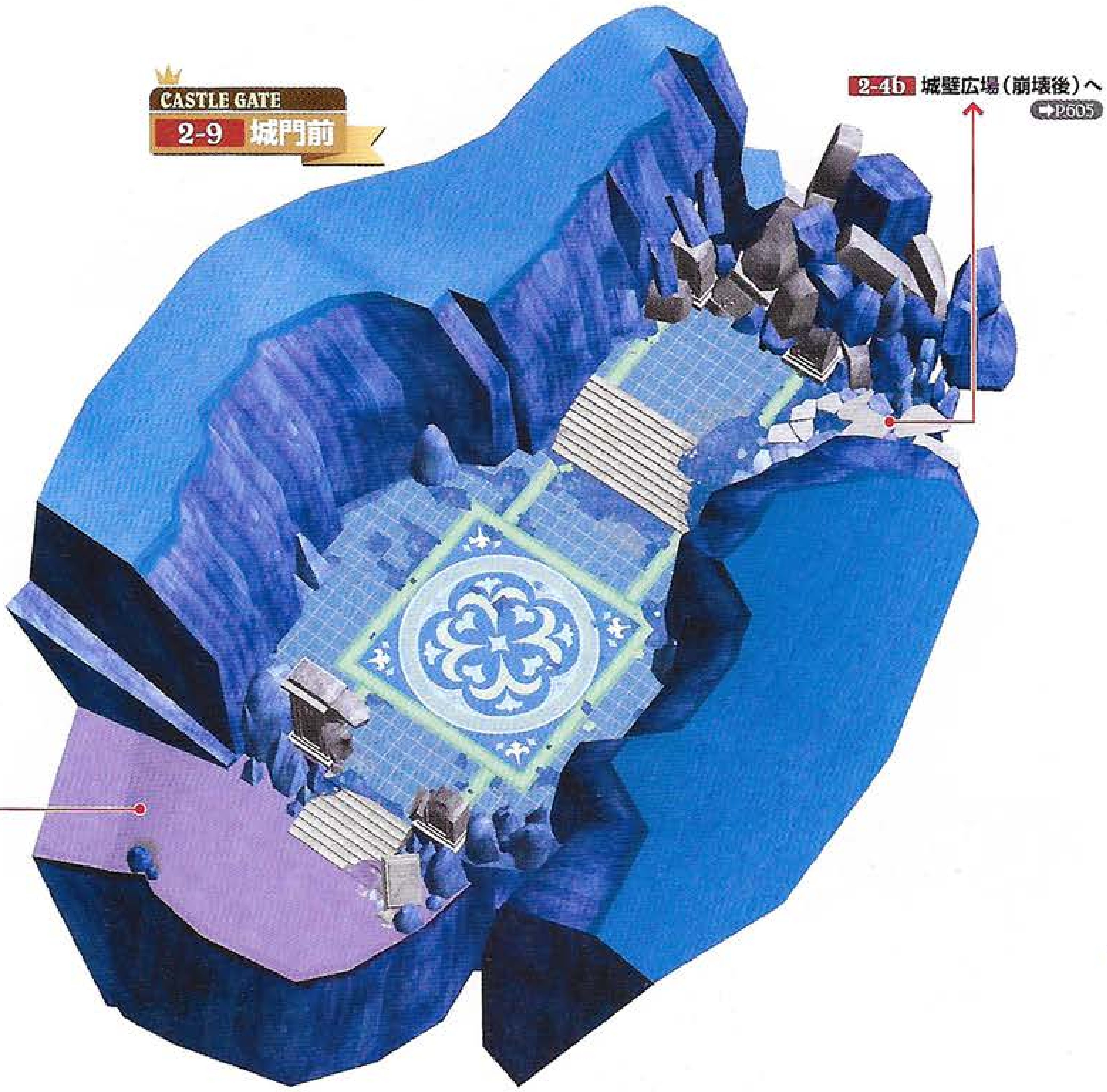






※1……エピソード2をクリアしたあと、ユウナと話せば出現する
※2……スペース・パラノイドを訪れたあとに出現する
※3……12-5 入出力タワー：通信室や 12-8 システム中枢外部でターミナルにアクセスしたあとは、それらの場所にも移動できる

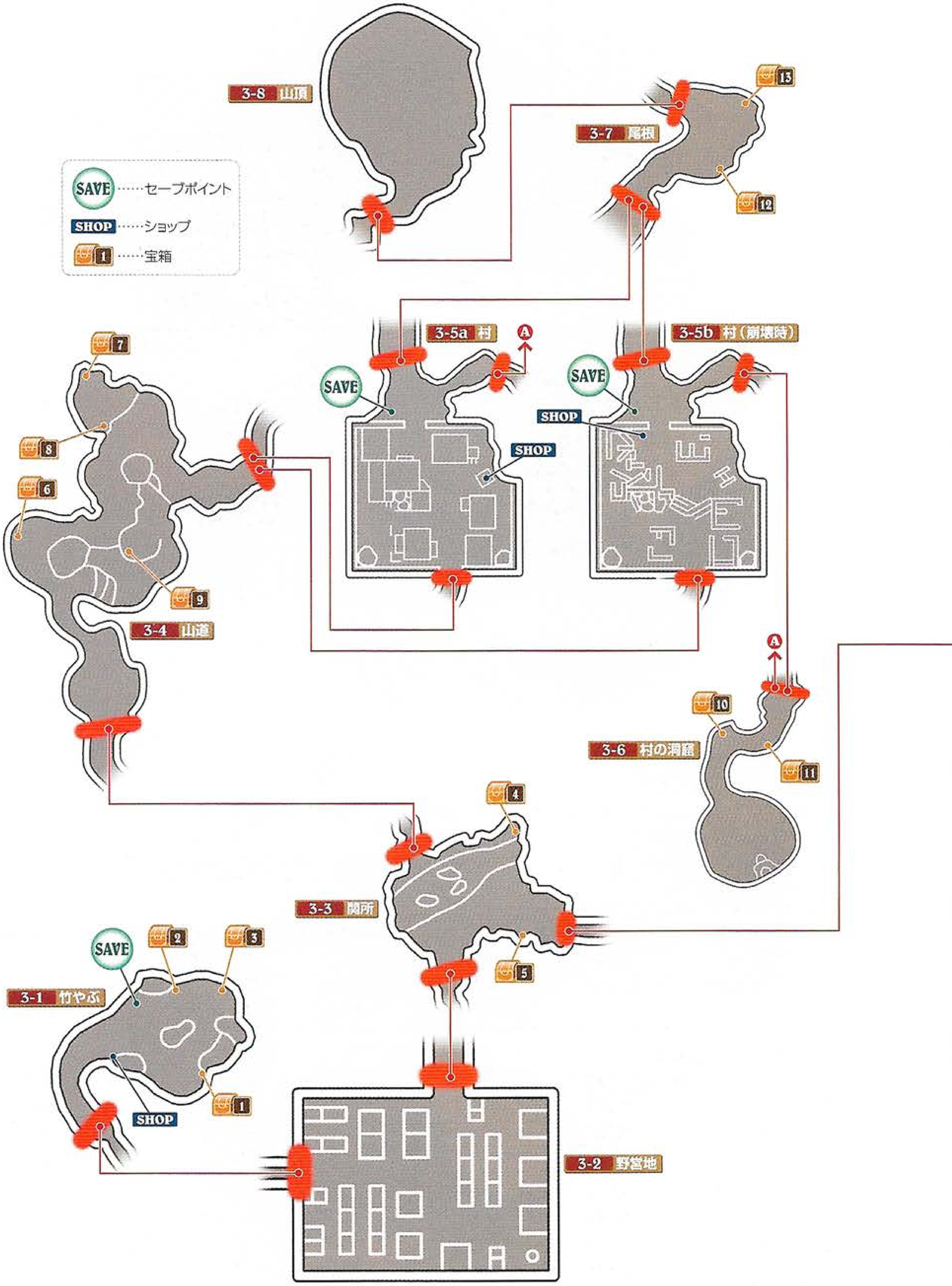

RAVINE TRAIL
2-10 谷間の道
CRYSTAL FISSURE
2-11 結晶の狭間
エリクサー 19
大渓谷周辺の地図 18
APアップ 20
17 ちぎれたページ
SAVE
THE GREAT MAW
2-12 大渓谷


CASTLE GATE
2-9 城門前
2-4b 城壁広場（崩壊後）へ
➡P.605

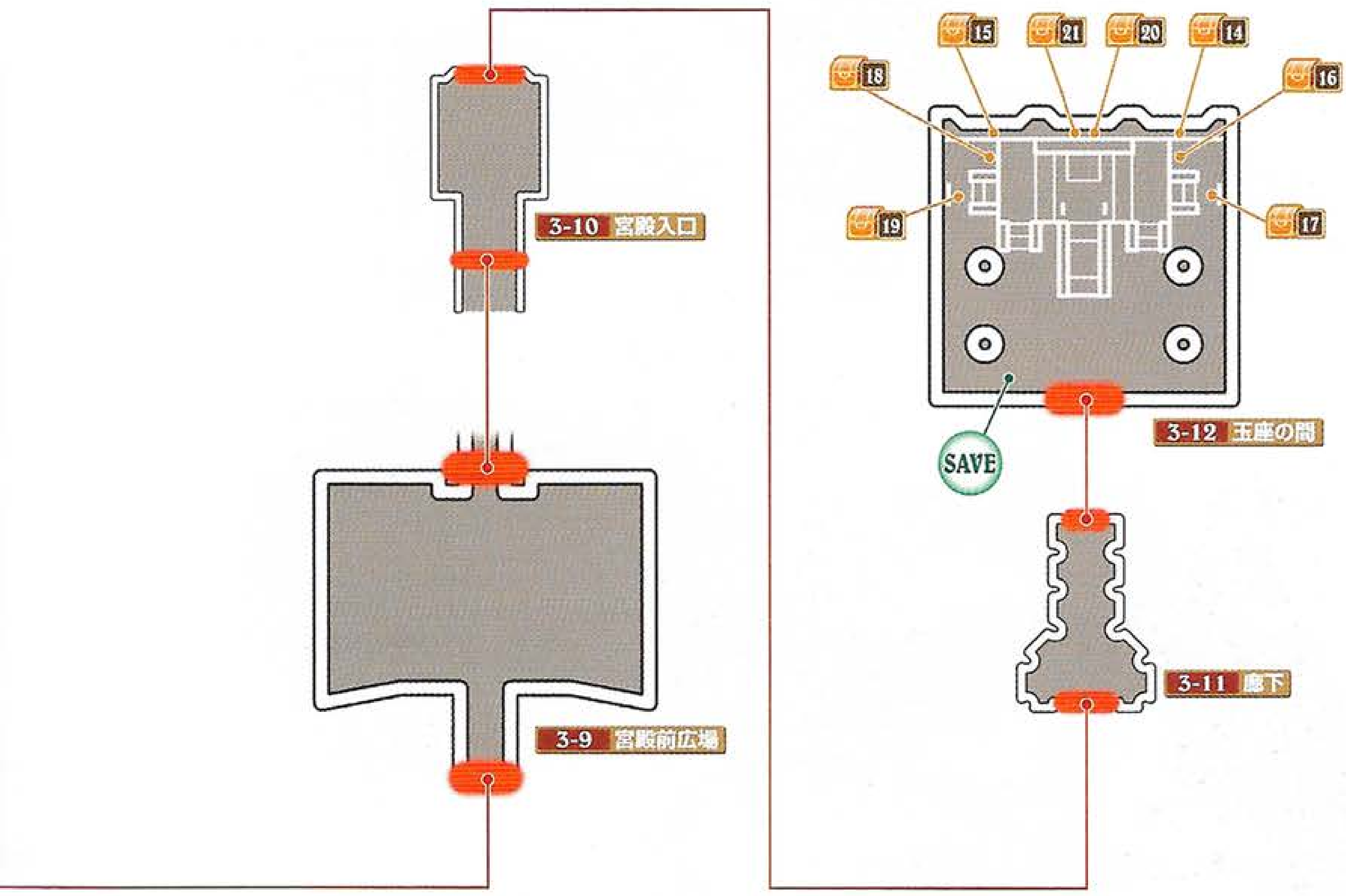

THE DARK DEPTHS
2-13 闇の淵

MAP FILE ③ -THE LAND OF DRAGONS-

ザ・ランド・オブ・ドラゴン



野営地からはじまり、山道、洞窟、雪山、宮殿と、冒険の舞台になる場所はさまざま。エピソード1でシャン・ユーに破壊された村は、エピソード2をクリアすると復興され、もとの状態にもどる。



このワールドのエピソード

エピソード名	追加される条件	BATTLE LV	解説ページ
エピソード1【新たな冒険を始めよう！】	ホロウバスティオンのエピソード1をクリアする	10	P.208
エピソード2【ムーランに会いに行こう！】	ホロウバスティオンのエピソード2をクリアする	35	P.300

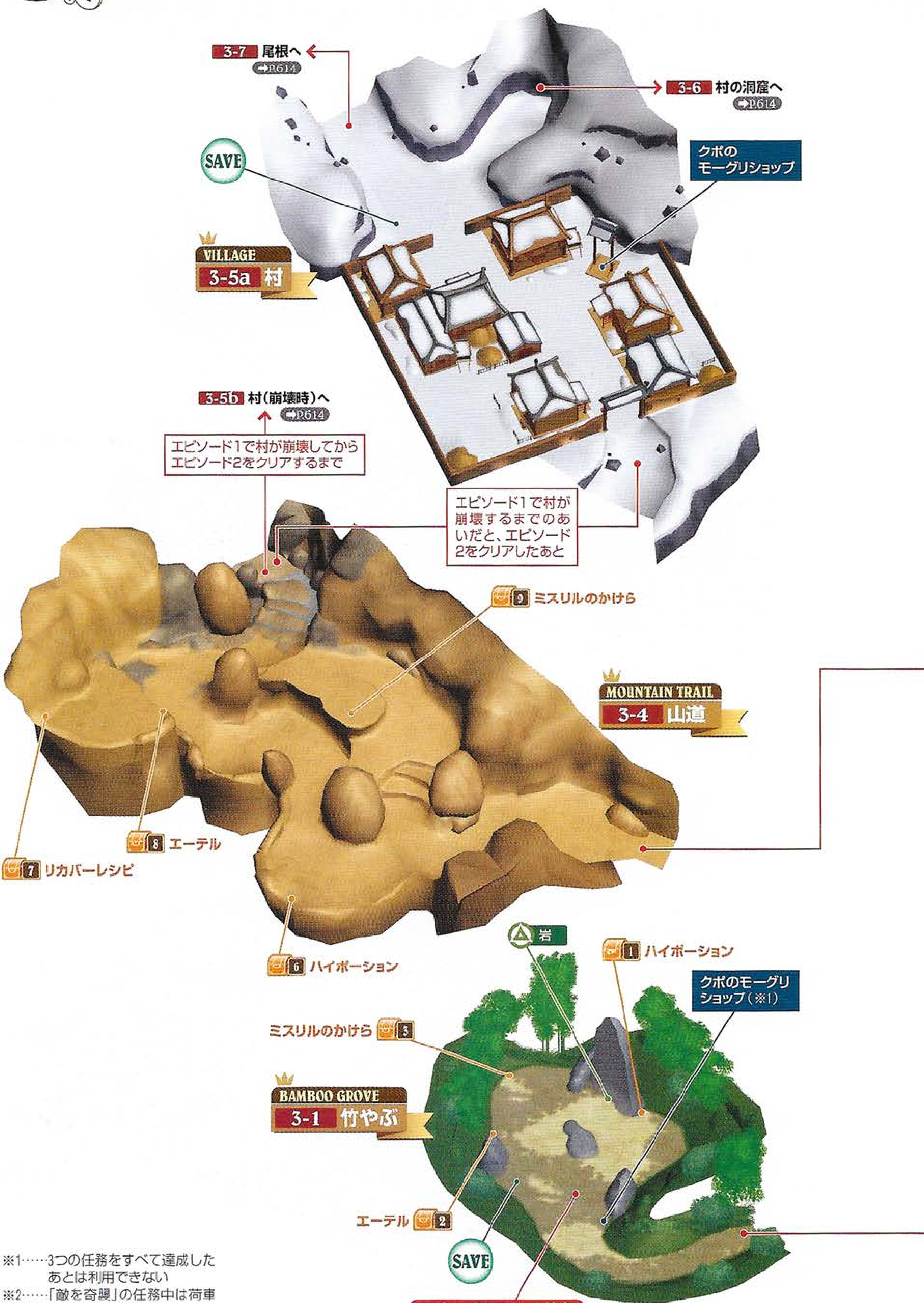
このワールドのナビマップ

ナビマップ名	入手方法	対応マップ
宮殿の見取り図	3-12 玉座の間で宝箱 15 を開ける	3-9 ～ 3-12
野営地周辺の地図	エピソード1の 3-2 野営地でシャン隊長と話す	3-1 ～ 3-3
村周辺の地図	エピソード1の 3-5a 村でムーシューたちと話す	3-4 ～ 3-8

このワールドの宝箱

No.	宝箱の中身	宝箱があるマップ
1	ハイポーション	3-1
2	エーテル	3-1
3	ミスリルのかけら	3-1
4	ハイポーション	3-3
5	ミスリルのかけら	3-3
6	ハイポーション	3-4
7	リカバーレシピ	3-4
8	エーテル	3-4
9	ミスリルのかけら	3-4
10	APアップ	3-6
11	ハイポーション	3-6
12	ハイポーション	3-7
13	APアップ	3-7
14	ちぎれたページ	3-12
15	宮殿の見取り図	3-12
16	APアップ	3-12
17	クイーンレシピ	3-12
18	APアップ	3-12
19	オーガシールド	3-12
20	ミスリルの結晶	3-12
21	オリハルコン	3-12

ザ・ランド・オブ・ドラゴン 詳細マップ



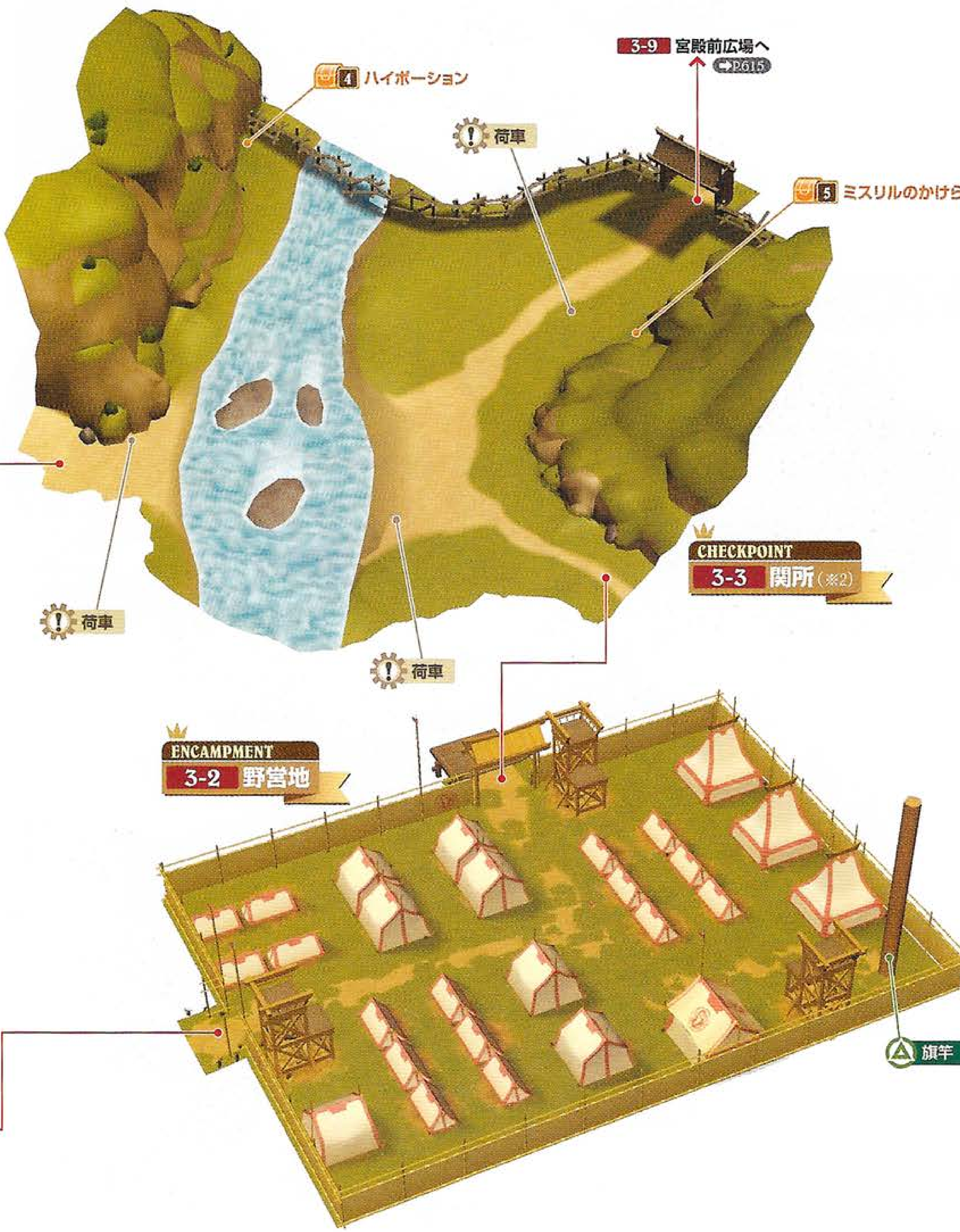
※1……3つの任務をすべて達成した
あとは利用できない
※2……「敵を奇襲」の任務中は荷車
の位置が変化する

マップコラム Column テントや荷車を攻撃すると……

3-2 野営地にあるテントと、3-3 関所などにある荷車や荷物は、『エクスプロージョン』など特定の技やファイアタイプの攻撃が当たると、壊れて爆発する。この爆発は、周囲の敵すべてに、ソラの『たたかう』と同じダメージ(タイプはファイア)を与えるのだ。また、荷車や荷物を壊すと、右の表のプライズが出現する。

荷車などを壊したときに出現するプライズ

種類	プライズ
荷物(小)	HPプライズ(小)×2、HPプライズ(大)×1
荷物(大)	MPプライズ(小)×4、MPプライズ(大)×1
荷車	ドライヴプライズ(小)×6、ドライヴプライズ(大)×1

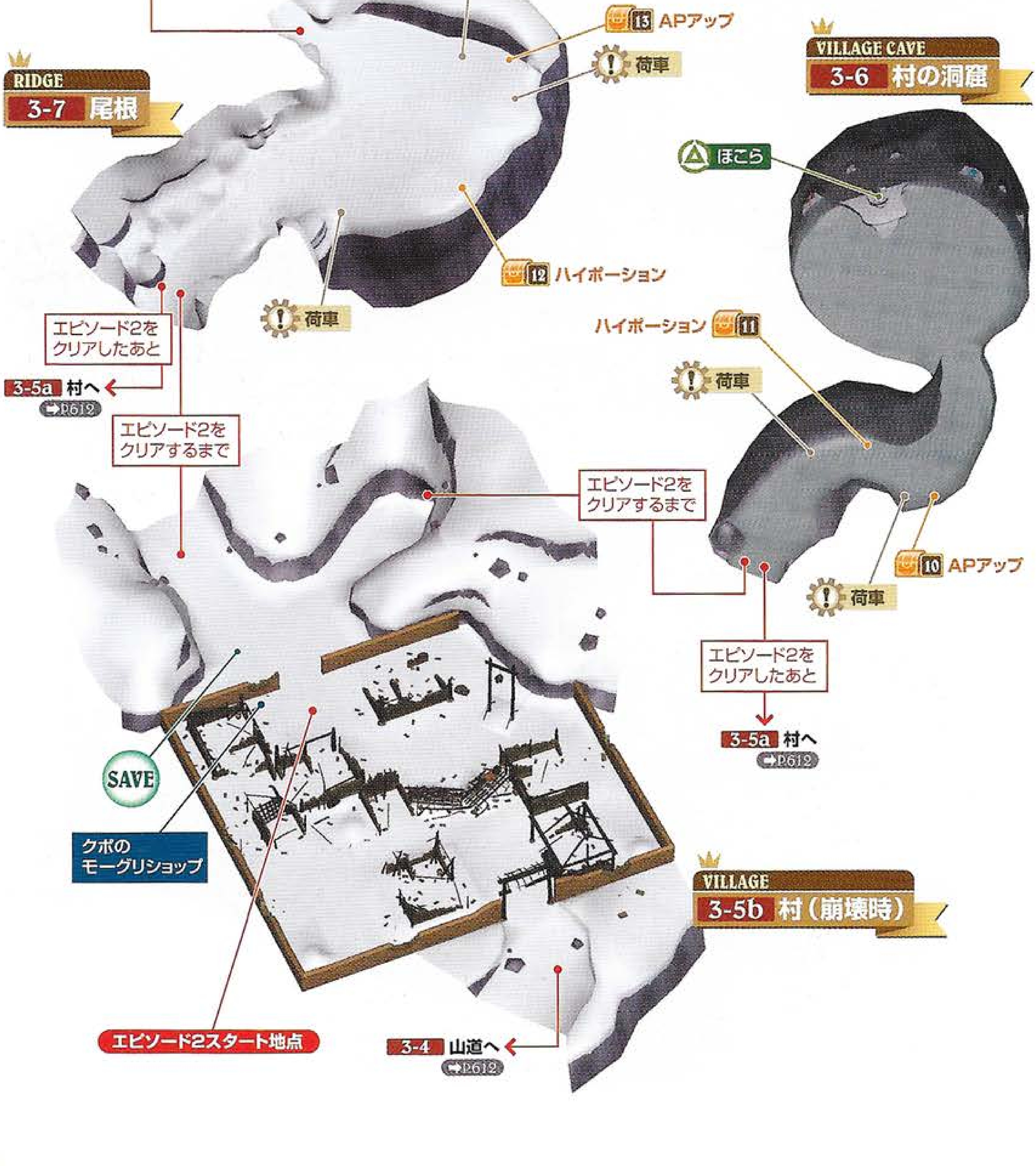


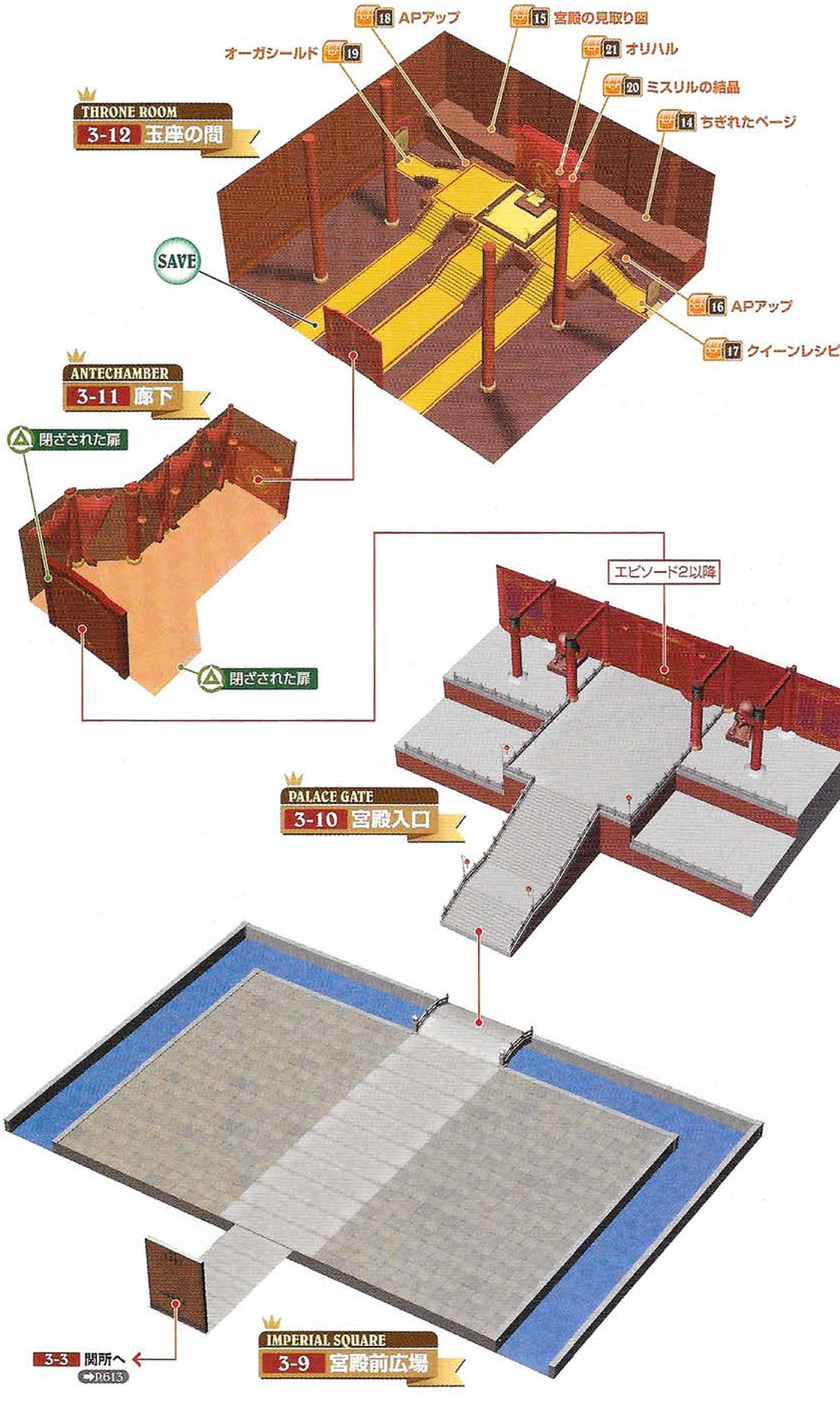
マップコラム Column 風に乗って快適に移動

3-7 尾根、3-8 山頂、3-9 宮殿前広場にあるつむじ風にソラが近づくと、リアクションコマンド『かぜにのる』が使える。風に乗っているあいだは、高速で移動できるほか、近くの敵を自動的に舞い上げて動きを止められるのだ。ただし、風に乗っているときはリアクションコマンド『まいあがる』以外のコマンドが使えず、ほかのマップへの移動もできないので注意すること。なお、この状態はリアクションコマンド『まいあがる』(または⊗ボタン)で大きくジャンプするか、攻撃を受けると解除される。



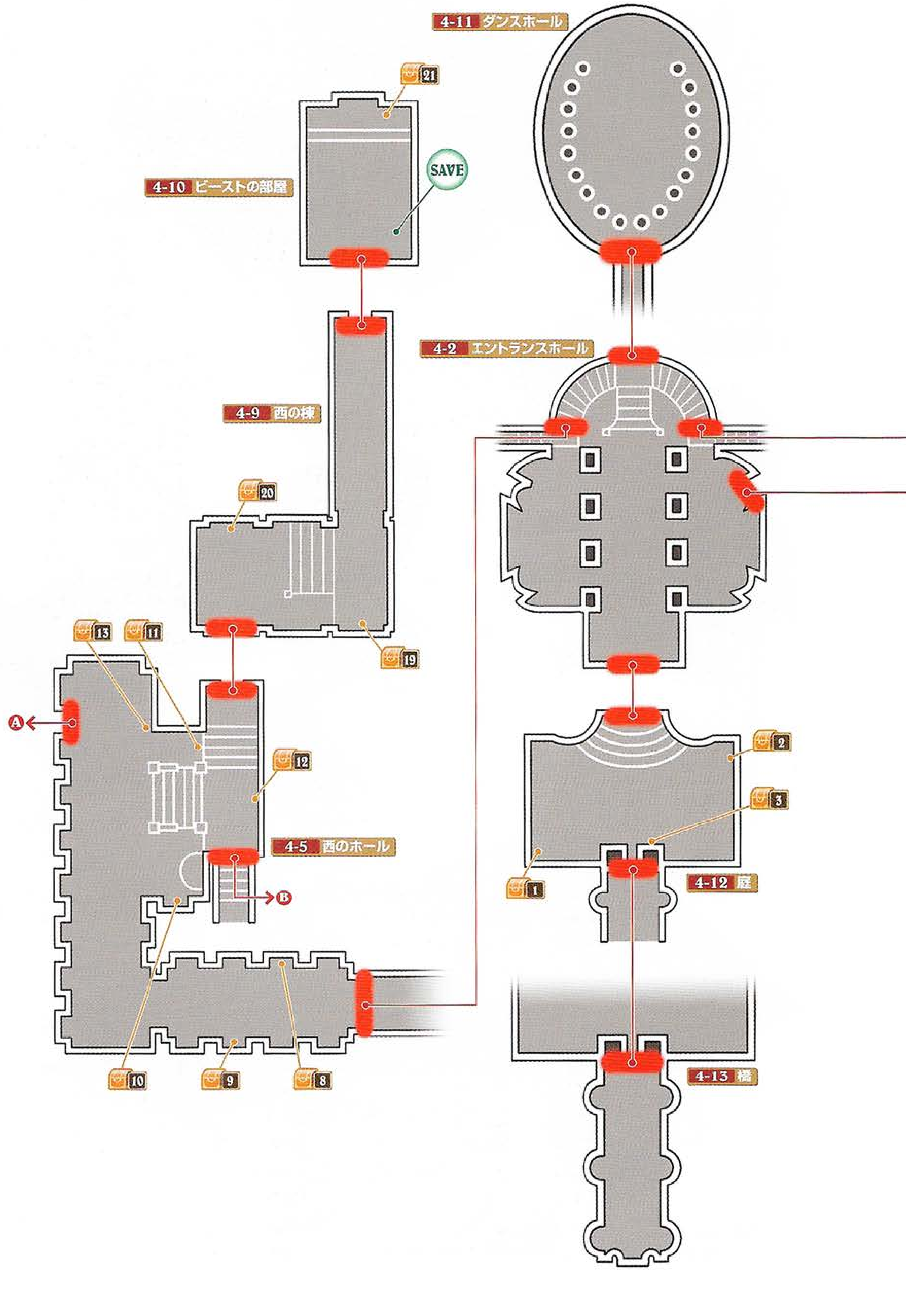




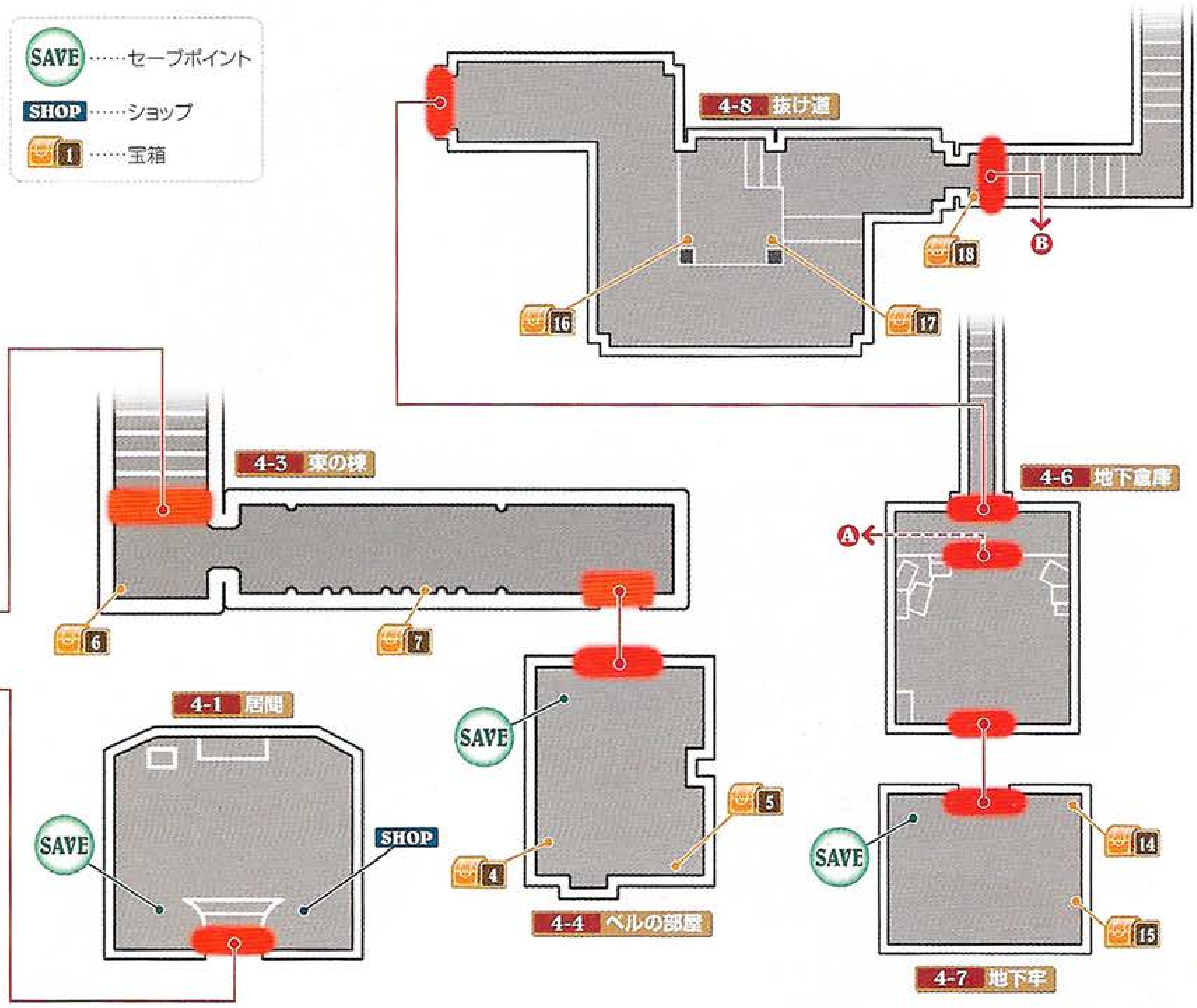

18 APアップ
15 宮殿の見取り図
21 オリハルコン
オーガシールド 19
20 ミスリルの結晶
14 ちぎれたページ
THRONE ROOM
3-12 玉座の間
SAVE
16 APアップ
17 クイーンレシピ
ANTECHAMBER
3-11 廊下
閉ざされた扉
閉ざされた扉
エピソード2以降
PALACE GATE
3-10 宮殿入口
IMPERIAL SQUARE
3-9 宮殿前広場
3-3 関所へ
➡P.613

MAP FILE ④ -BEAST'S CASTLE-

ビーストキャッスル



4-2 エントランスホールを中心に、東西に部屋が連なる豪華な城。西端のビーストの部屋と、東端のベルの部屋を行き来するときは、セーブポイントからワールドマップを経由すると近道できる。



このワールドのエピソード

エピソード名	追加される条件	BATTLE LV	解説ページ
エピソード1［森の古城へ］	ホロウバスティオンのエピソード1をクリアする	13	P.216
エピソード2［みんなに会いに行こう！］	ホロウバスティオンのエピソード2をクリアする	36	P.302

このワールドのナビマップ

ナビマップ名	入手方法	対応マップ
城の見取り図	4-4 ベルの部屋で宝箱 4 を開ける	4-1 ～ 4-5 、4-9 ～ 4-11
地下の見取り図	4-7 地下牢で宝箱 14 を開ける	4-6 ～ 4-8
城外の見取り図	エピソード2の 4-10 ビーストの部屋でビーストを説得する	4-12 、4-13

このワールドの宝箱

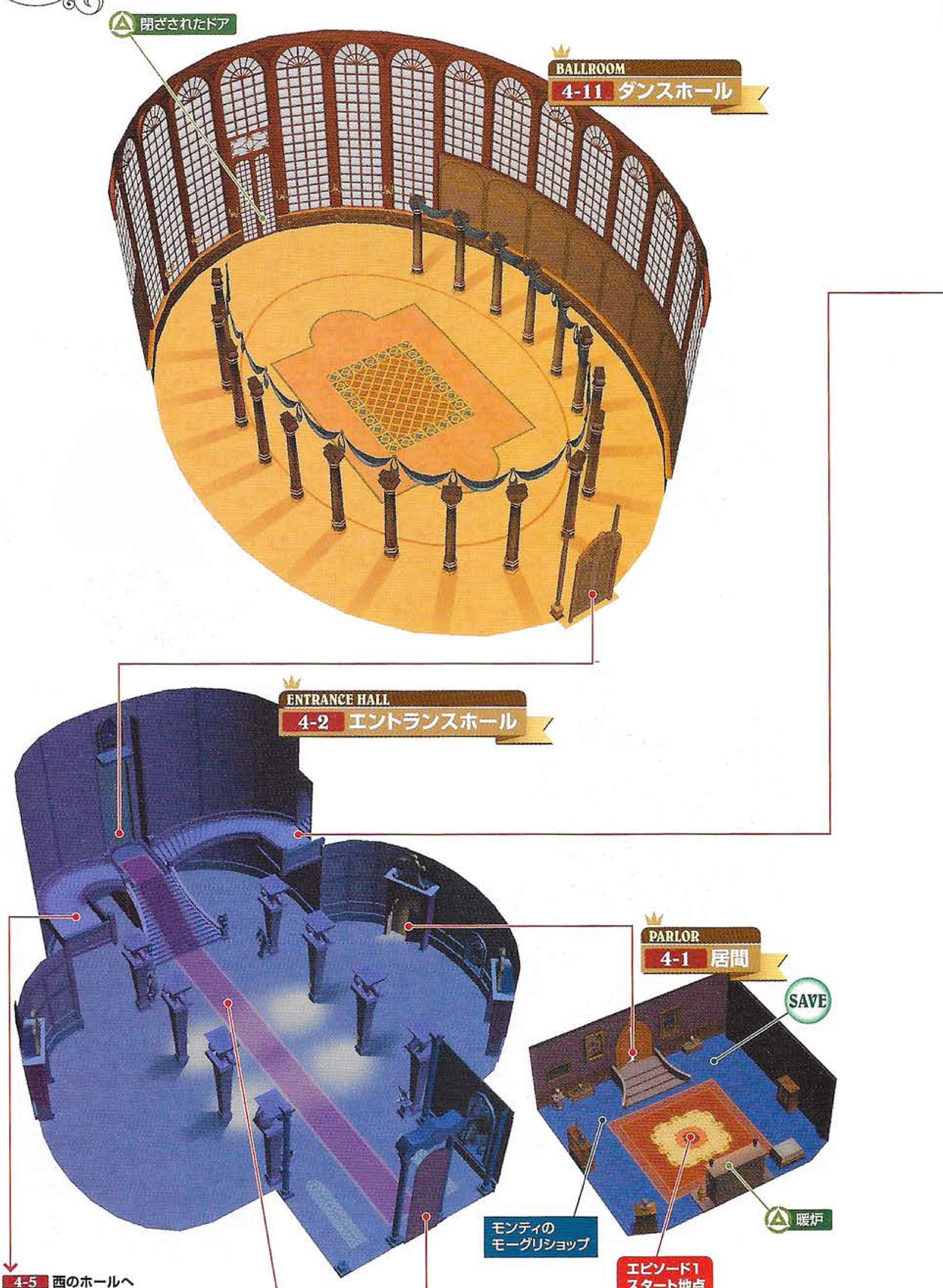
No.	宝箱の中身	宝箱があるマップ
1	APアップ	4-12
2	ハイポーション	4-12
3	ミスリルのかけら	4-12
4	城の見取り図	4-4
5	ミスリルのかけら	4-4
6	ハイポーション	4-3
7	テント	4-3

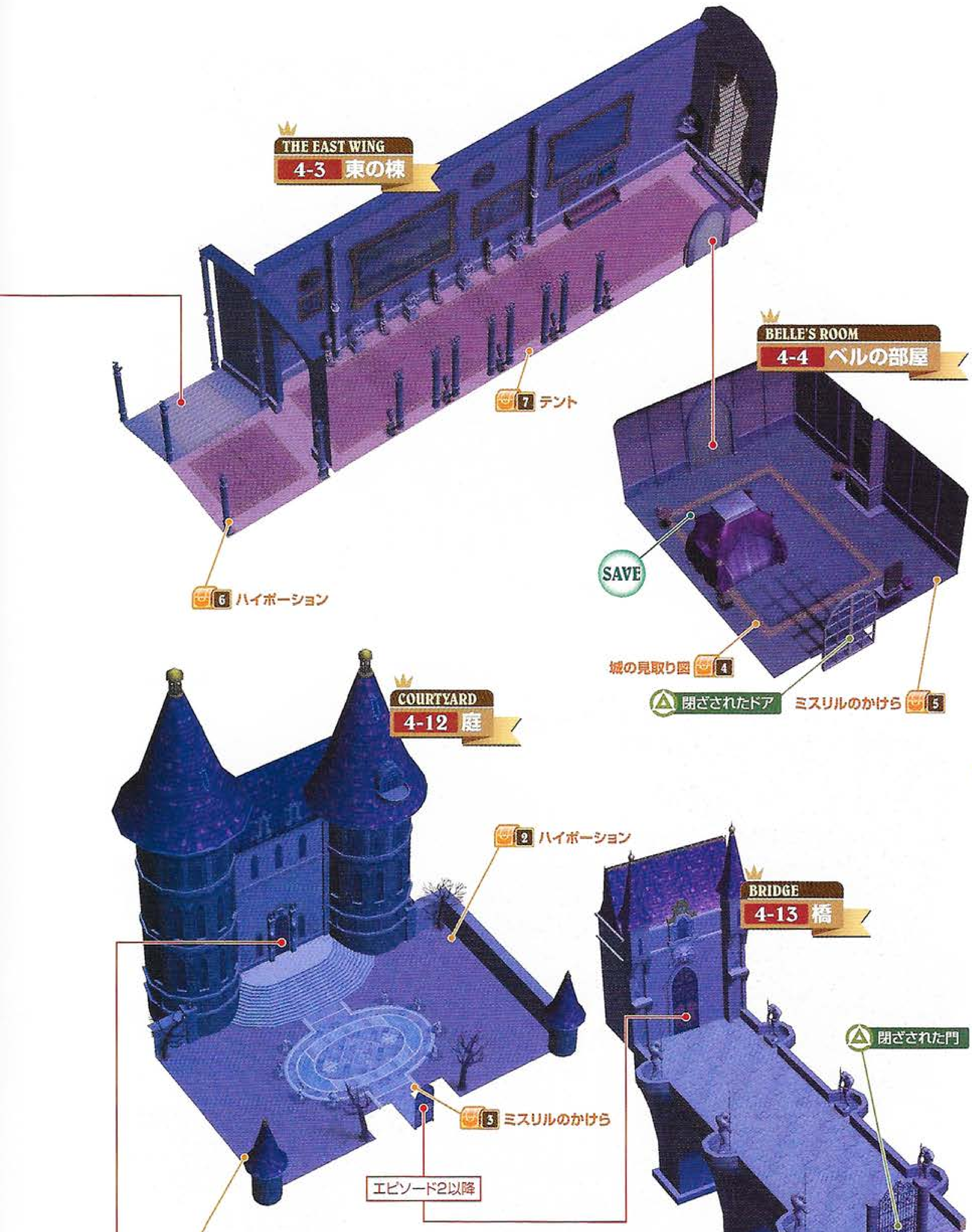
No.	宝箱の中身	宝箱があるマップ
8	ハイポーション	4-5
9	ミスリルのかけら	4-5
10	ドライヴリカバー	4-5
11	ミスリルのかけら	4-5
12	APアップ	4-5
13	テント	4-5
14	地下の見取り図	4-7

No.	宝箱の中身	宝箱があるマップ
15	APアップ	4-7
16	ミスリルのかけら	4-8
17	ハイポーション	4-8
18	メガポーション	4-8
19	ミスリルのかけら	4-9
20	テント	4-9
21	メガレシピ	4-10

BEAST'S CASTLE Perfect map

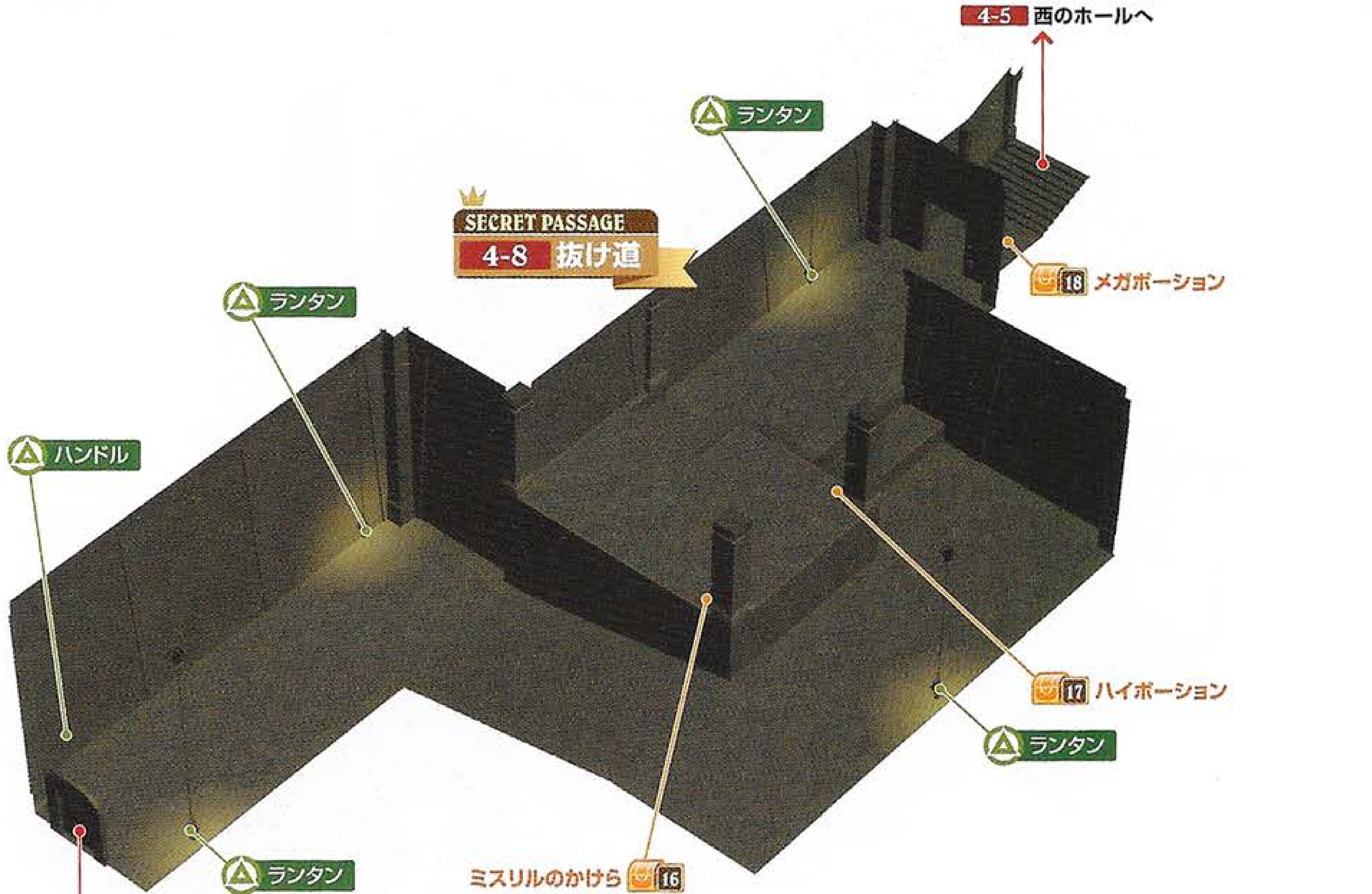
ビーストキャッスル 詳細マップ

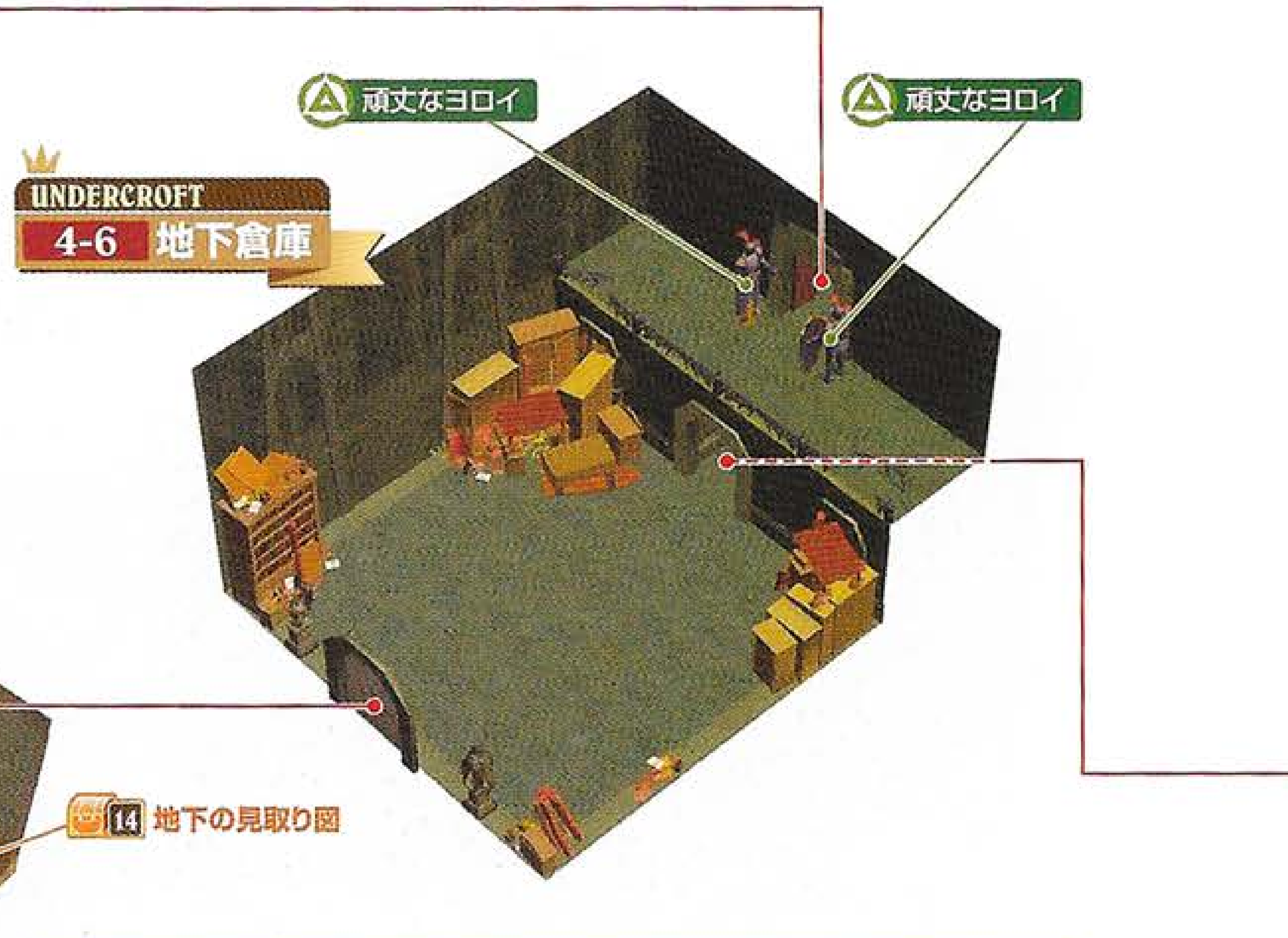



THE EAST WING
4-3 東の棟
7 テント
6 ハイポーション
BELLE'S ROOM
4-4 ベルの部屋
SAVE
城の見取り図 4
閉ざされたドア
ミスリルのかけら 5
COURTYARD
4-12 庭
2 ハイポーション
3 ミスリルのかけら
エピソード2以降
1 APアップ
BRIDGE
4-13 橋
閉ざされた門

BEAST'S CASTLE Perfect map

ビーストキャッスル　詳細マップ



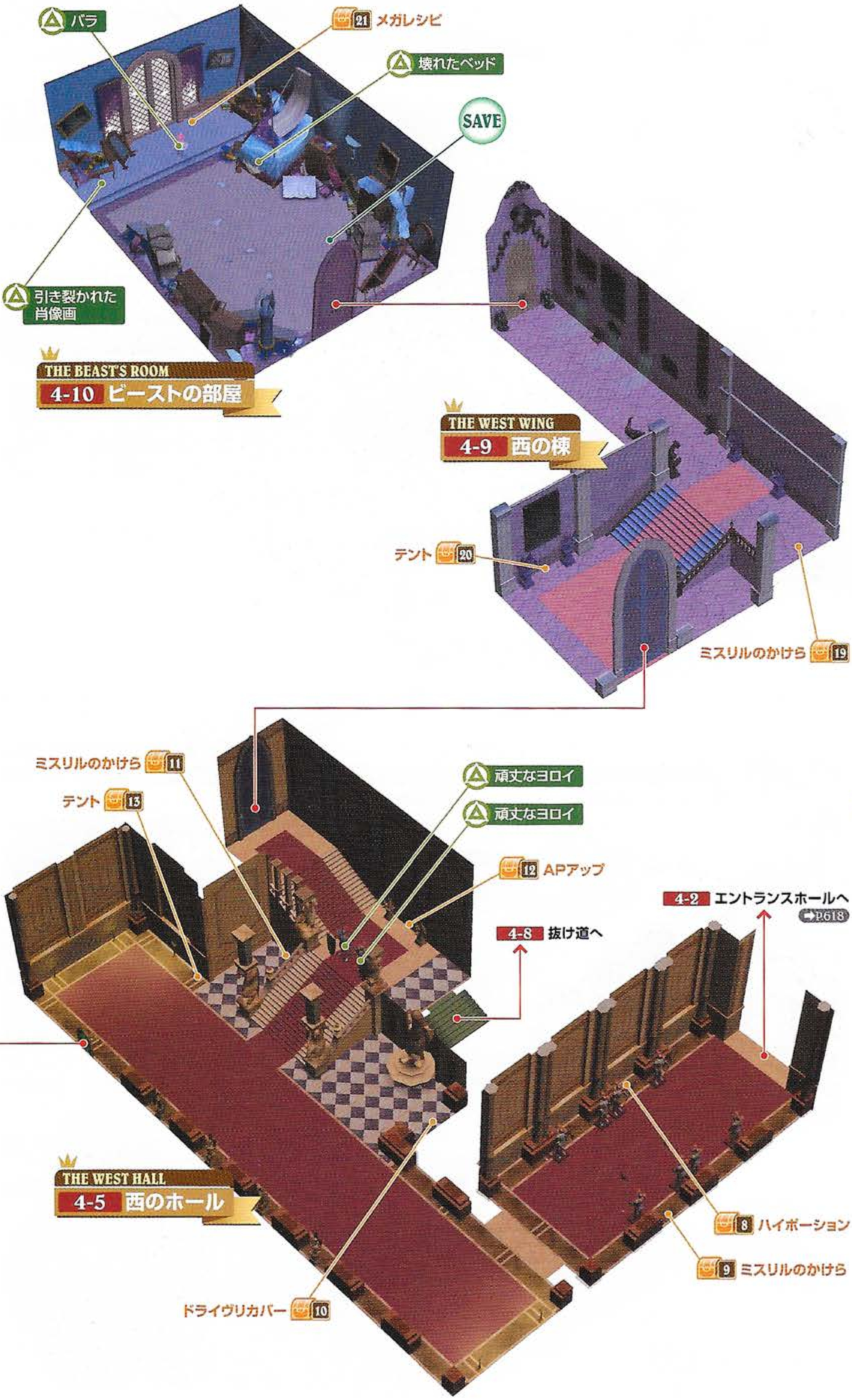




マップコラム Column　ヨロイや木箱を壊してプライズを入手

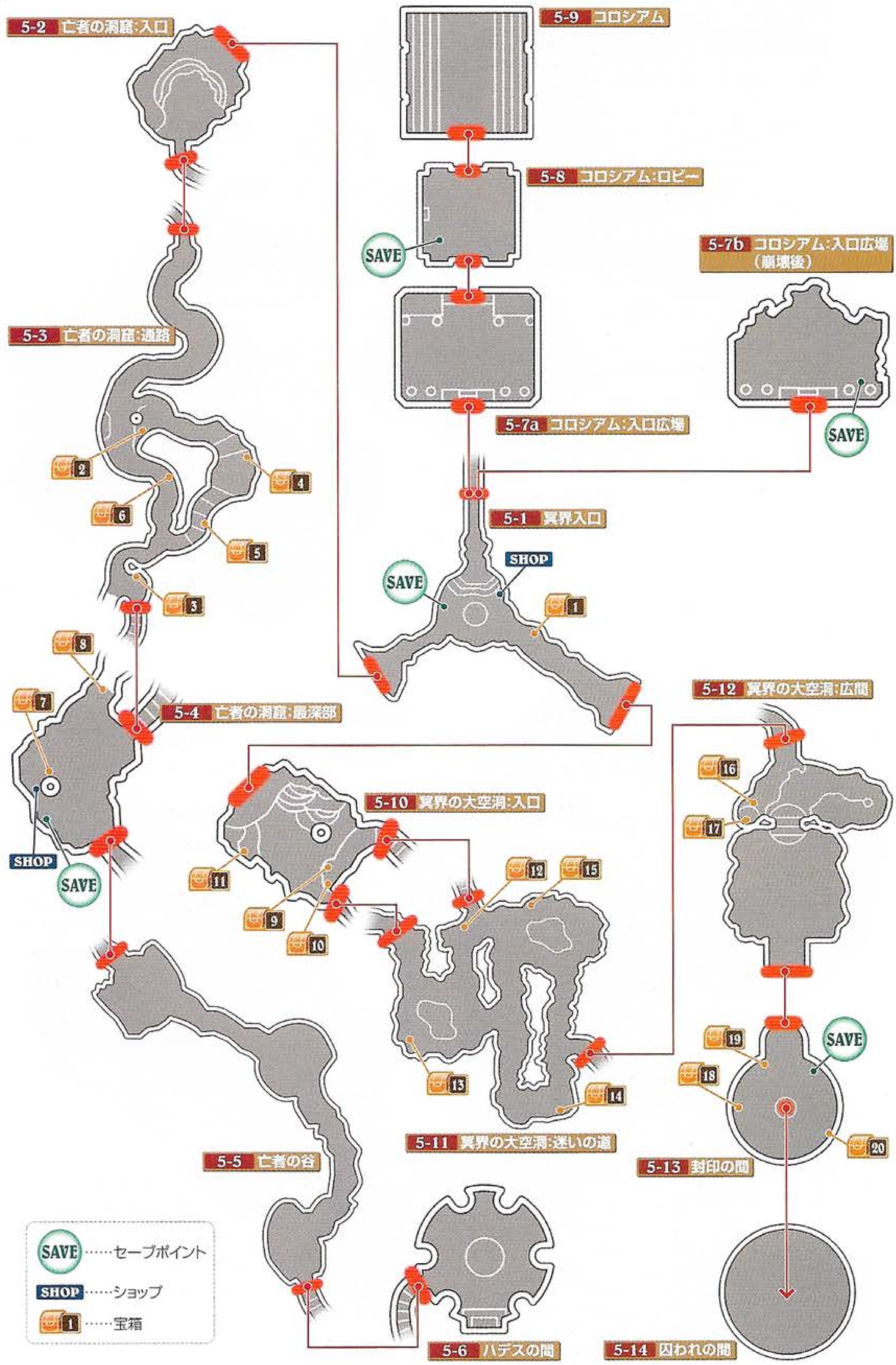
4-5 西のホールにあるヨロイや、4-8 抜け道にある木箱は、フィニッシュ技などを当てると壊すことができる。壊したヨロイからはドライヴプライズ（小）×4が、木箱からはHPプライズ（小）×4とMPプライズ（小）×4が出現するのだ。




バラ
21 メガレシピ
壊れたベッド
SAVE
引き裂かれた肖像画
THE BEAST'S ROOM
4-10 ビーストの部屋
THE WEST WING
4-9 西の棟
テント 20
ミスリルのかけら 19
ミスリルのかけら 11
テント 13
頑丈なヨロイ
頑丈なヨロイ
12 APアップ
4-2 エントランスホールへ
➡P.618
4-8 抜け道へ
THE WEST HALL
4-5 西のホール
8 ハイポーション
9 ミスリルのかけら
ドライヴリカバー 10

MAP FILE 5 -OLYMPUS COLISEUM-

オリンポスコロシアム





前作でおなじみのコロシアムと、ハデスが治める冥界とで構成されている。冥界では、オリンポス・ストーンを手に入れるまで『ドライヴ』と『しょうかん』のコマンドが使えないので注意すること。

このワールドのエピソード

エピソード名	追加される条件	BATTLE LV	解説ページ
エピソード1【1年ぶりのオリンポスコロシアム】	ザ・ランド・オブ・ドラゴンまたはビーストキャッスルのエピソード1をクリアする	16	P.226
エピソード2【ヒーローは元気かな？】	ザ・ランド・オブ・ドラゴンとビーストキャッスルのエピソード2をクリアする	39	P.304
エピソードA【コロシアム復活？】	『冥界闘技場：ペイン＆パニックカップ』が開催される(→P.456)	──	P.460
エピソードB【ケルベロスカップ開催！】	『冥界闘技場：ケルベロスカップ』が開催される(→P.456)	──	P.461
エピソードC【タイタンカップ開催！】	『冥界闘技場：タイタンカップ』が開催される(→P.456)	──	P.462
エピソードD【運命の女神カップ開催！】	『冥界闘技場：運命の女神カップ』が開催される(→P.456)	──	P.463
エピソードE【裏ペイン＆パニックカップ開催！】	『裏闘技大会：裏ペイン＆パニックカップ』が開催される(→P.456)	──	P.464
エピソードF【裏ケルベロスカップ開催！】	『裏闘技大会：裏ケルベロスカップ』が開催される(→P.456)	──	P.464
エピソードG【裏タイタンカップ開催！】	『裏闘技大会：裏タイタンカップ』が開催される(→P.456)	──	P.464
エピソードH【裏ハデスカップ開催！】	『裏闘技大会：裏ハデスカップ』が開催される(→P.456)	──	P.465

※エピソードA～Hは、条件を満たせば順番に関係なく追加される

このワールドのナビマップ

ナビマップ名	入手方法	対応マップ
冥界の見取り図	5-4 亡者の洞窟：最深部で宝箱7を開ける	5-1 ～ 5-6
大空洞の見取り図	5-13 封印の間で宝箱18を開ける	5-10 ～ 5-13
コロシアムの見取り図	エピソード1の 5-7a コロシアム：入口広場でヘラクレスと再会する	5-7 ～ 5-9

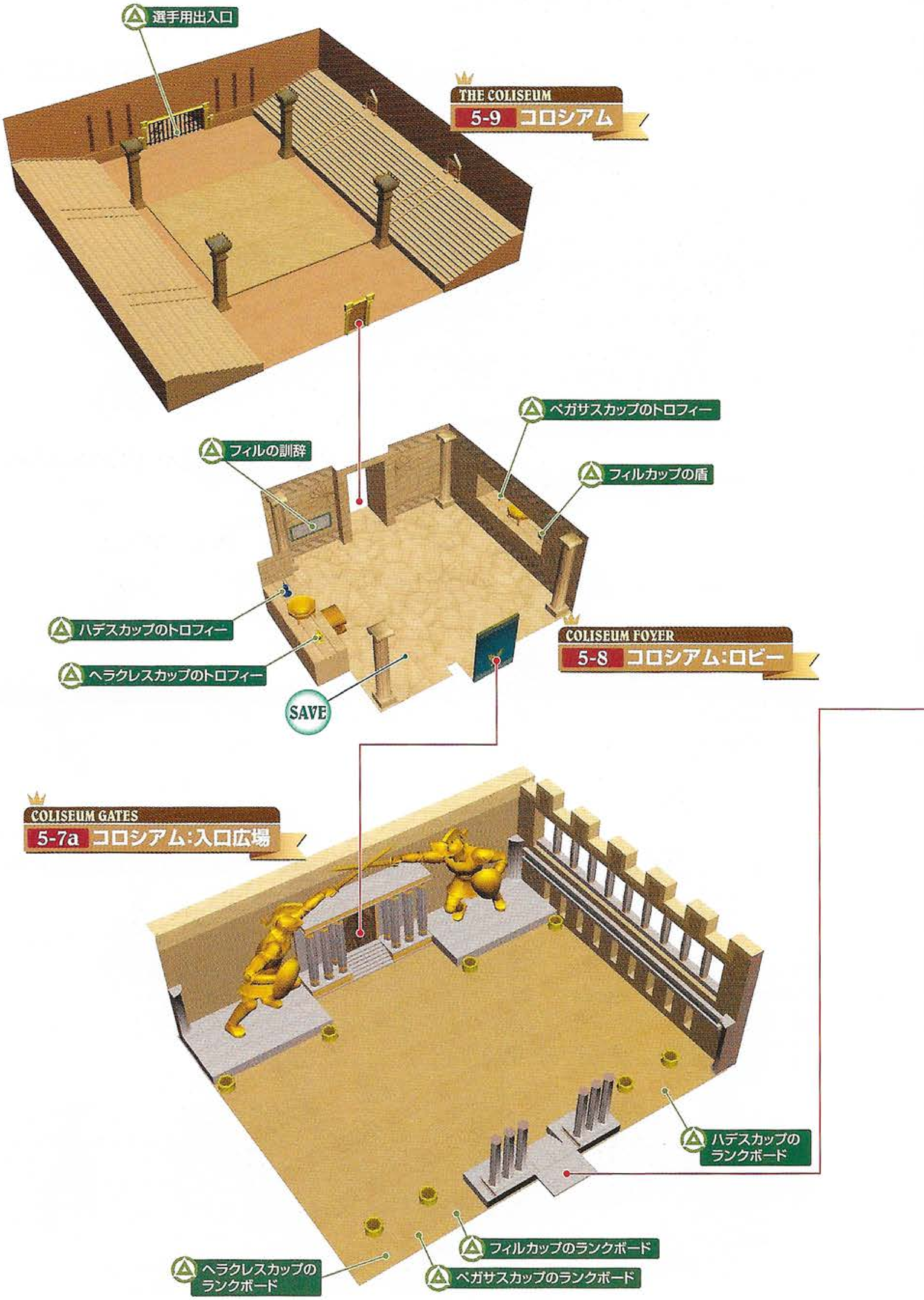
このワールドの宝箱

No.	宝箱の中身	宝箱があるマップ
1	パワーアップ	5-1
2	ミスリルのかけら	5-3
3	ミスリルのしずく	5-3
4	エーテル	5-3
5	APアップ	5-3
6	ハイポーション	5-3
7	冥界の見取り図	5-4
8	ミスリルのかけら	5-4
9	ハイポーション	5-10
10	APアップ	5-10
11	ミスリルのかけら	5-10
12	ハイポーション	5-11
13	エーテル	5-11
14	ミスリルのかけら	5-11
15	ミスリルのしずく	5-11
16	テント	5-12
17	APアップ	5-12
18	大空洞の見取り図	5-13
19	ミスリルのかけら	5-13
20	APアップ	5-13



OLYMPUS COLISEUM Perfect map

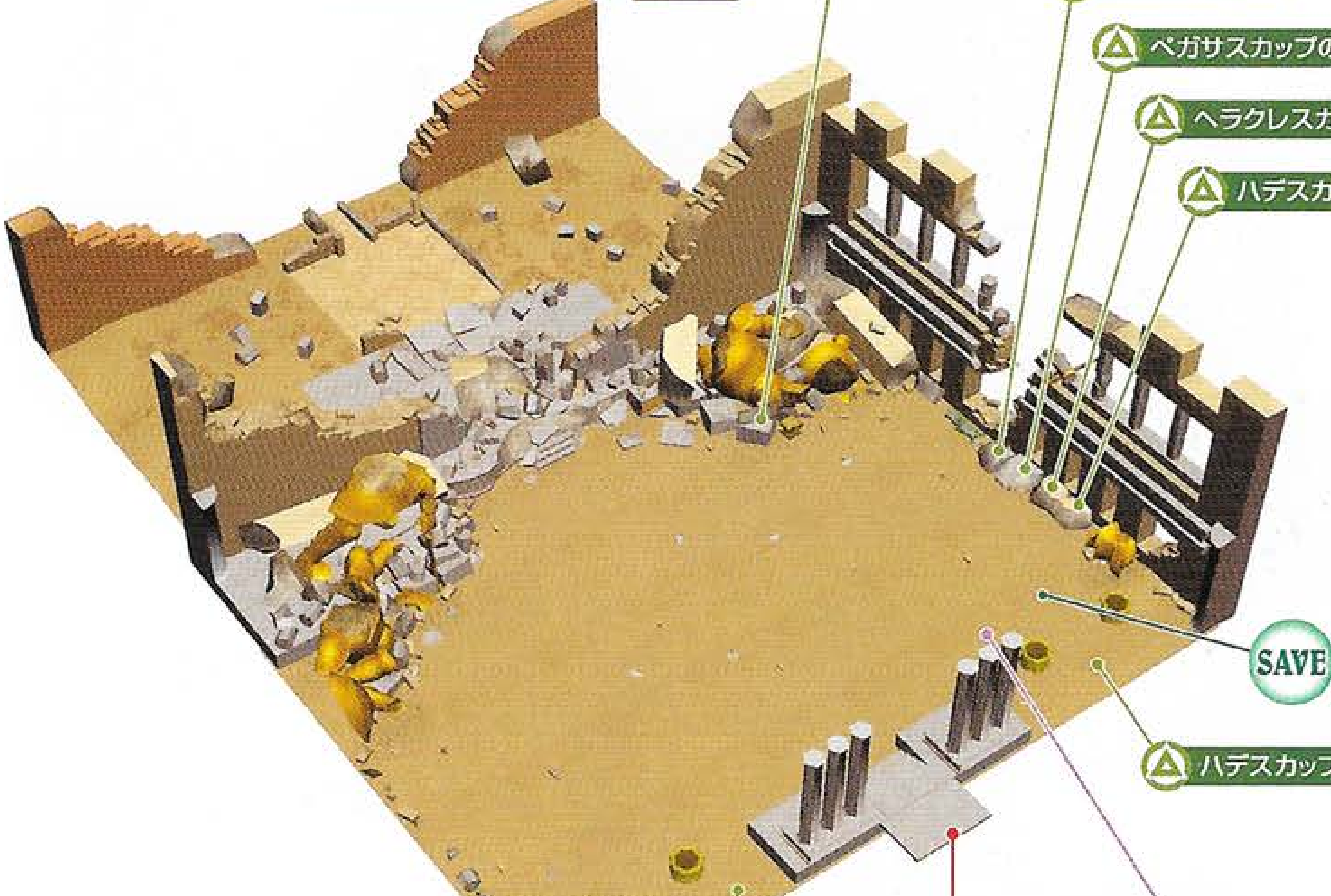
オリンポスコロシアム 詳細マップ



KINGDOM HEARTS II ULTIMANIA

COLISEUM GATES

5-7b コロシアム：入口広場（崩壊後）



UNDERWORLD ENTRANCE

5-1 冥界入口



※1……それぞれの大会で優勝したあとに出現

※2……「エピソード1でケルベロスを倒すまで」および「エピソード2でハデスカップの準決勝を突破してからエピソード2をクリアするまで」のあいだに利用できる



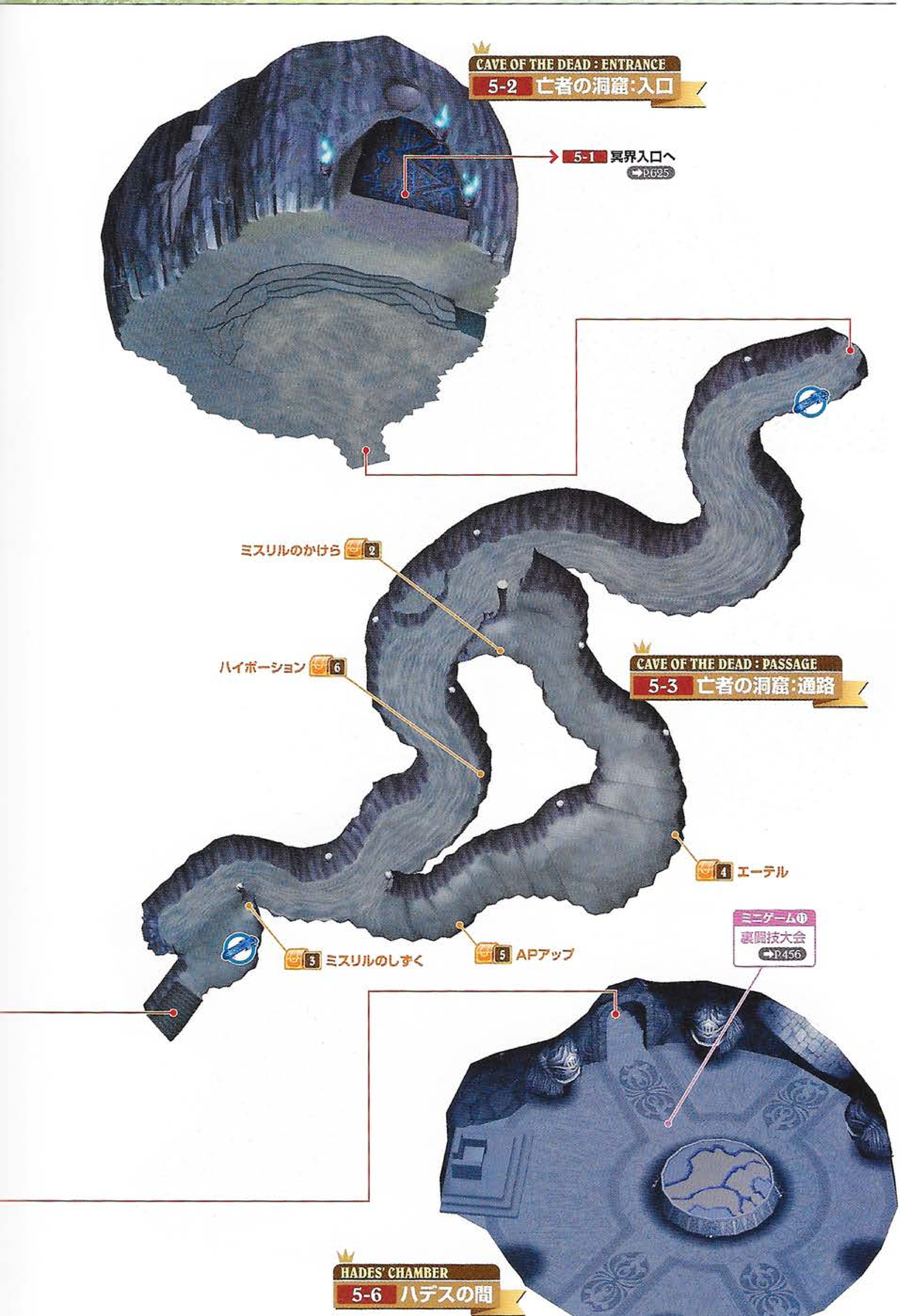


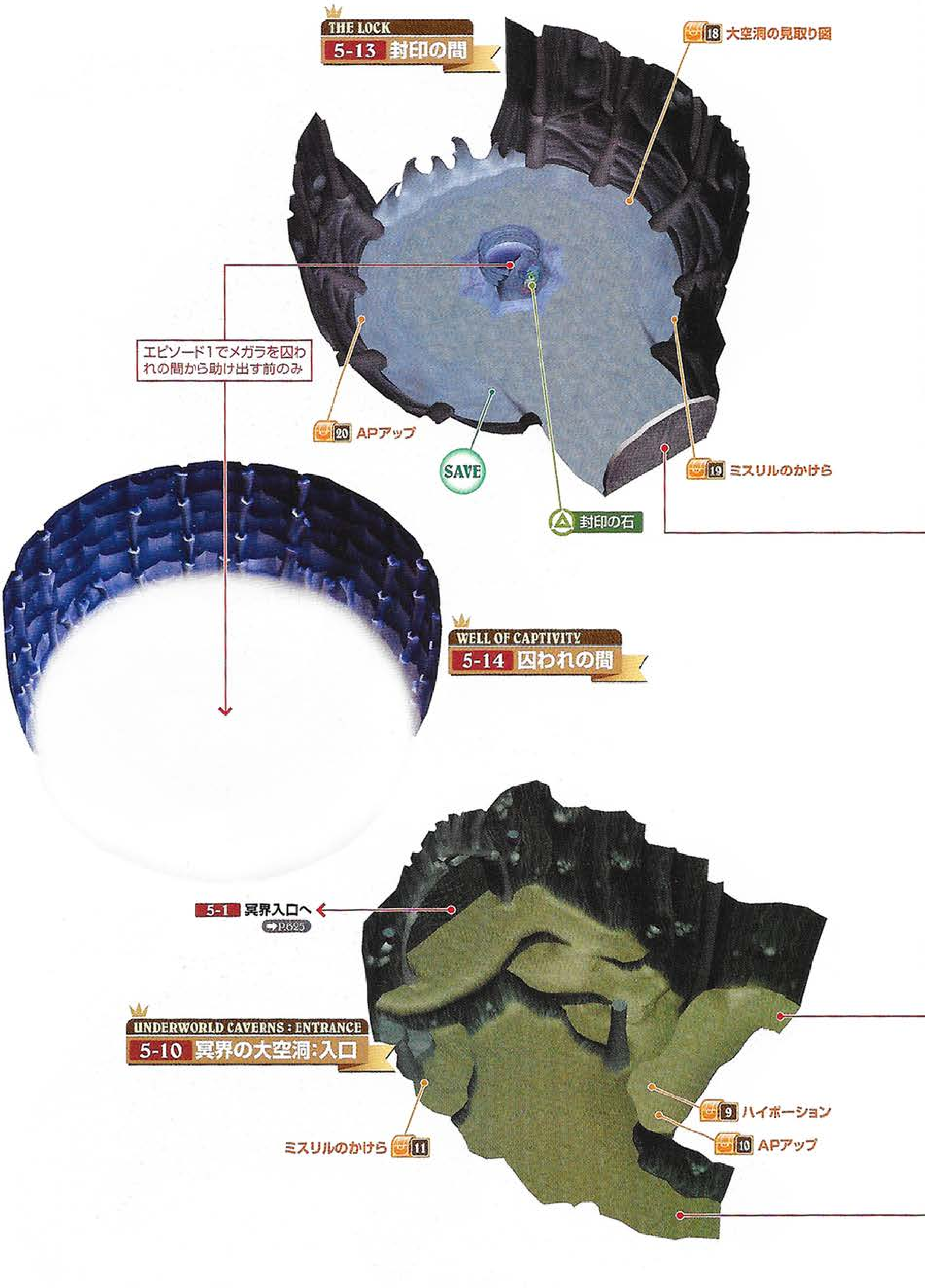
マップコラム Column 冥界には仕掛けがたくさん

オリンポスコロシアムの冥界では、魂が浮いていたり、壊せる燭台が置いてあったりするほか、バトル中に岩が落ちてくることがある。それぞれの効果は以下のとおり。なかでも魂は、無限に出現するので、MPの回復に役立つだろう。

冥界の仕掛け

仕掛け	効果
魂	攻撃を当てて壊すと、MPプライズ(小)×3が出現する
燭台	フィニッシュ技などを当てて壊すと、HPプライズ(小)×5が出現する
落石	当たった相手に威力補正が「×0.1」のダメージ(タイプは物理)を与える


CAVE OF THE DEAD : ENTRANCE
5-2 亡者の洞窟:入口
5-1 冥界入口へ
➡P.625
ミスリルのかけら 2
ハイポーション 6
CAVE OF THE DEAD : PASSAGE
5-3 亡者の洞窟:通路
4 エーテル
3 ミスリルのしずく
5 APアップ
ミニゲーム⑪
裏闘技大会
➡P.456
HADES' CHAMBER
5-6 ハデスの間


THE LOCK
5-13 封印の間
18 大空洞の見取り図
エピソード1でメガラを囚われの間から助け出す前のみ
20 APアップ
SAVE
19 ミスリルのかけら
封印の石
WELL OF CAPTIVITY
5-14 囚われの間
5-1 冥界入口へ
P.625
UNDERWORLD CAVERNS : ENTRANCE
5-10 冥界の大空洞：入口
9 ハイポーション
10 APアップ
ミスリルのかけら 11

UNDERWORLD CAVERNS : ATRIUM
5-12 冥界の大空洞:広間



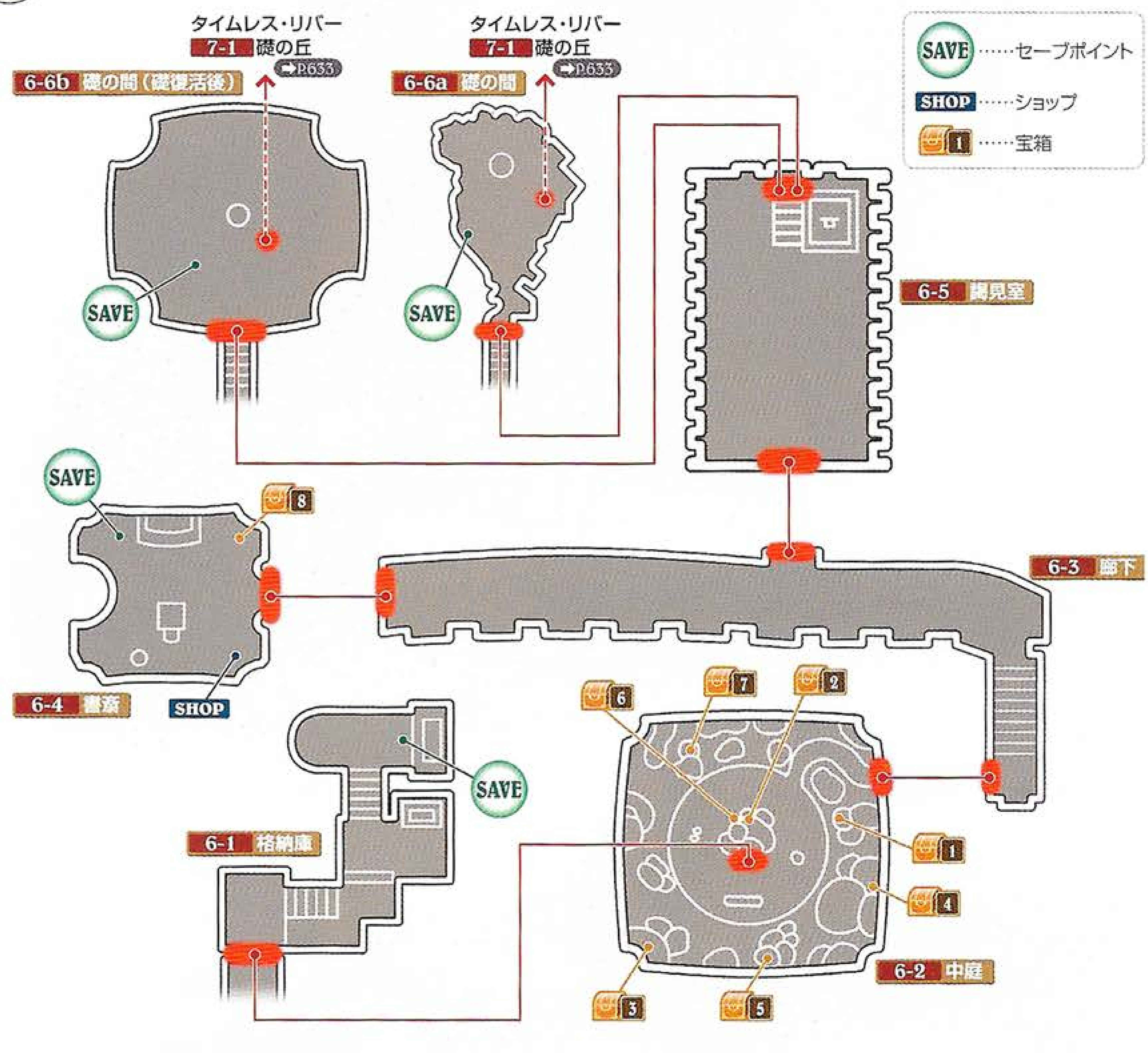
UNDERWORLD CAVERNS : THE LOST ROAD
5-11 冥界の大空洞:迷いの道



MAP FILE 6 -DISNEY CASTLE-

ディズニーキャッスル

それぞれのマップは広いものの、マップの数が少ないため、道に迷うことはまずない。エピソード1をクリアしたあとは、光の礎が輝きを取りもどし、ハートレスが出現しなくなる。



このワールドのエピソード

エピソード名	追加される条件	BATTLE LV	解説ページ
エピソード1【王国の危機を救え！】	ザ・ランド・オブ・ドラゴン、ビーストキャッスル、オリンポスコロシアムのエピソード1をすべてクリアする	18	P.236

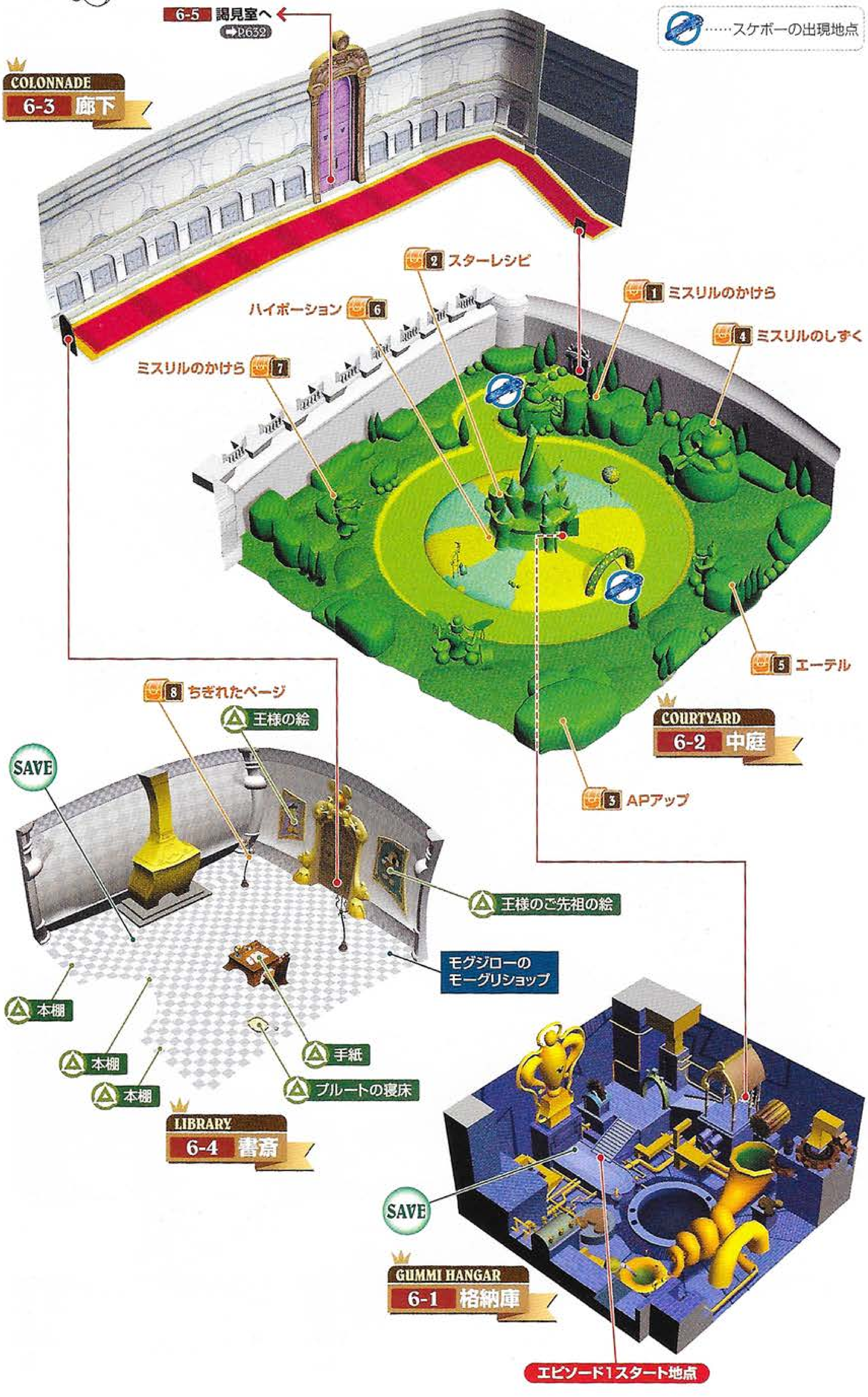
このワールドのナビマップ

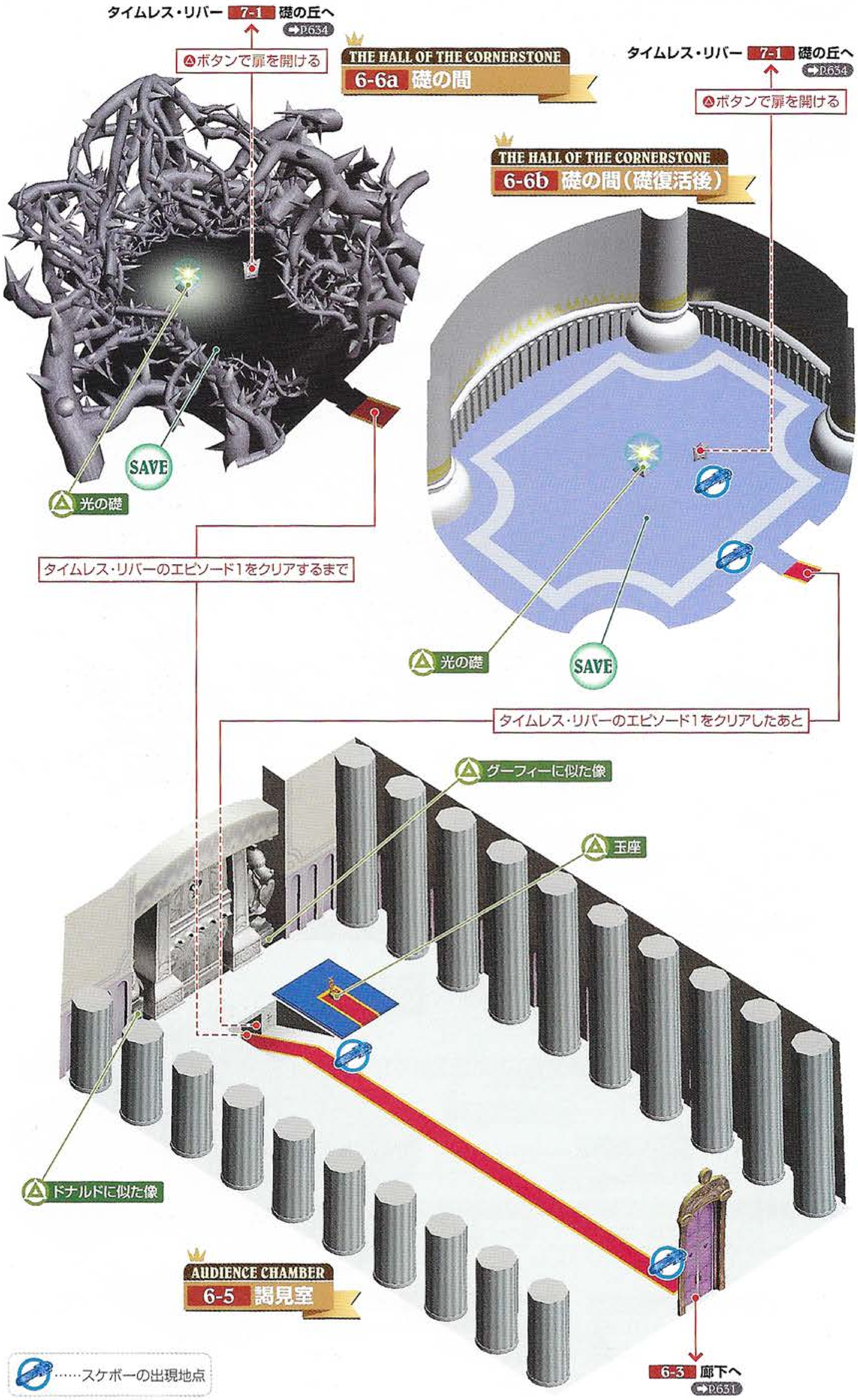
ナビマップ名	入手方法	対応マップ
ディズニーキャッスルの見取り図	エピソード1の 6-4 書斎でミニーに声をかける	6-1 ～ 6-6

このワールドの宝箱

No.	宝箱の中身	宝箱があるマップ
1	ミスリルのかけら	6-2
2	スターレシピ	6-2
3	APアップ	6-2
4	ミスリルのしずく	6-2
5	エーテル	6-2
6	ハイポーション	6-2
7	ミスリルのかけら	6-2
8	ちぎれたページ	6-4

ディズニーキャッスル 詳細マップ

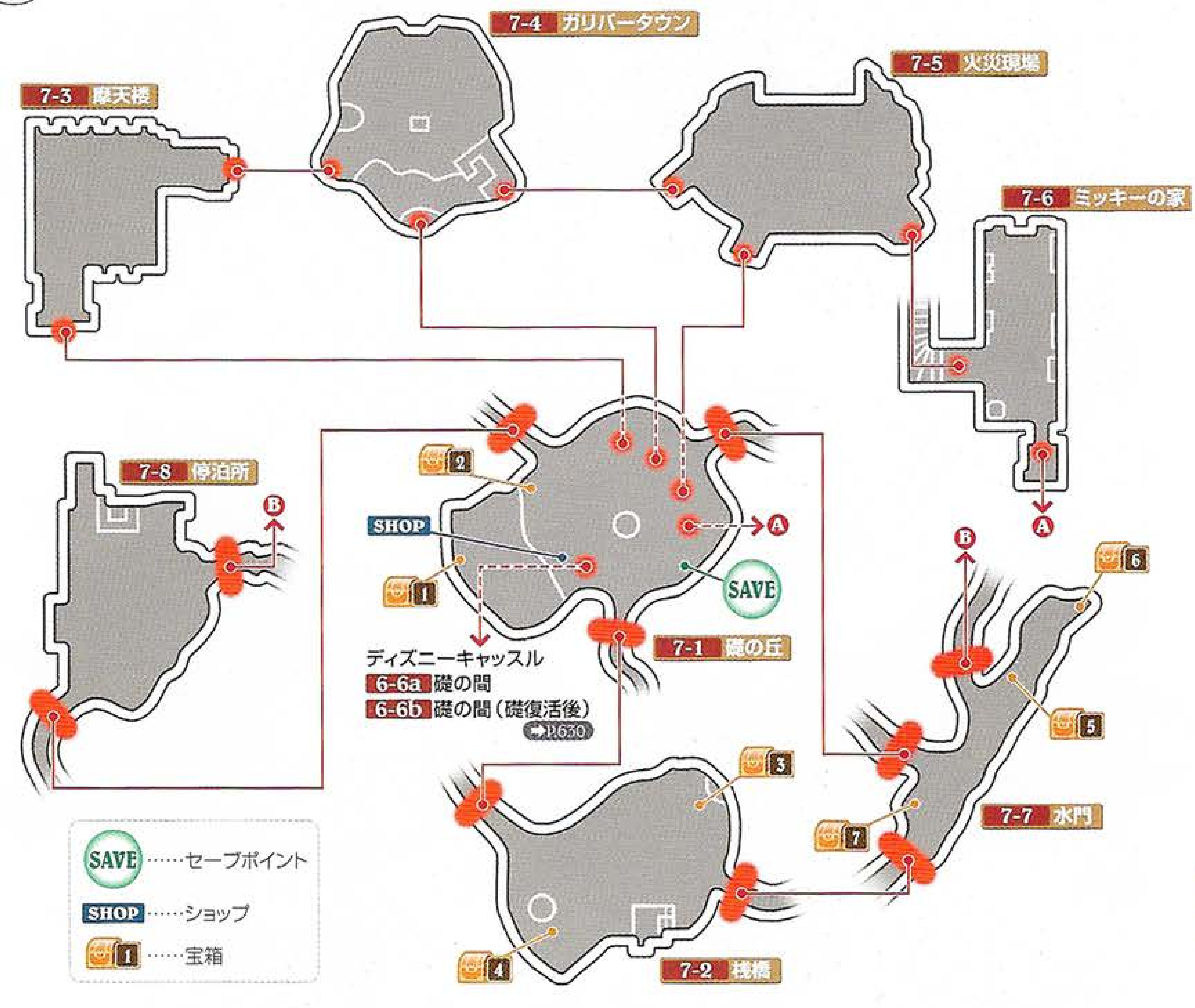



タイムレス・リバー 7-1 礎の丘へ
➡P.634
Ⓐボタンで扉を開ける
THE HALL OF THE CORNERSTONE
6-6a 礎の間
SAVE
光の礎
タイムレス・リバー 7-1 礎の丘へ
➡P.634
Ⓐボタンで扉を開ける
THE HALL OF THE CORNERSTONE
6-6b 礎の間（礎復活後）
光の礎
SAVE
タイムレス・リバーのエピソード1をクリアするまで
タイムレス・リバーのエピソード1をクリアしたあと
グーフィーに似た像
玉座
ドナルドに似た像
AUDIENCE CHAMBER
6-5 謁見室
……スケボーの出現地点
6-3 廊下へ
➡P.631

MAP FILE 7 -TIMELESS RIVER-

タイムレス・リバー

マーリンに呼び出された扉の奥に広がる、白黒の世界。ピート船長をこらしめたあとに出現する4つの「時の窓」は、それぞれちがう場所につながっている。



このワールドのエピソード

エピソード名	追加される条件	BATTLE LV	解説ページ
エピソード1【光の礎を守れ！】	ディズニーキャッスルのエピソード1でマーリンが呼び出した扉を開ける	19（※1）	P.242

※1……ホロウバスティオンのエピソード2をクリアしたあとは34

このワールドのナビマップ

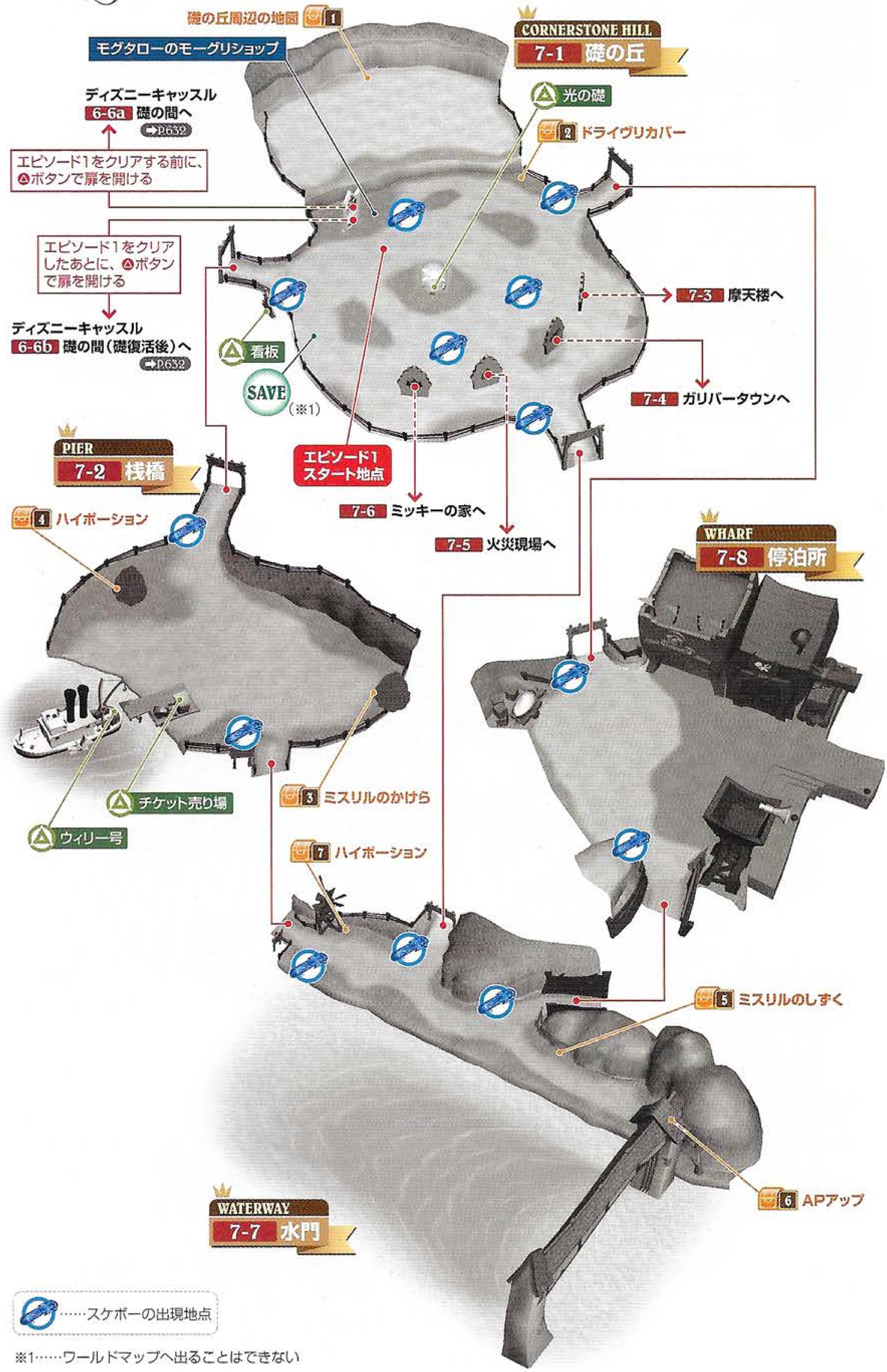
ナビマップ名	入手方法	対応マップ
礎の丘周辺の地図	7-1 礎の丘で宝箱 1 を開ける	7-1、7-2、7-7、7-8
時の窓の地図	エピソード1の 7-1 礎の丘で、光の礎を盗んだピートを見つける	7-3 ～ 7-6

このワールドの宝箱

No.	宝箱の中身	宝箱があるマップ
1	礎の丘周辺の地図	7-1
2	ドライヴリカバー	7-1
3	ミスリルのかけら	7-2
4	ハイポーション	7-2
5	ミスリルのしずく	7-7
6	APアップ	7-7
7	ハイポーション	7-7

TIMELESS RIVER Perfect map

タイムレス・リバー 詳細マップ



……スケボーの出現地点

※1……ワールドマップへ出ることはできない

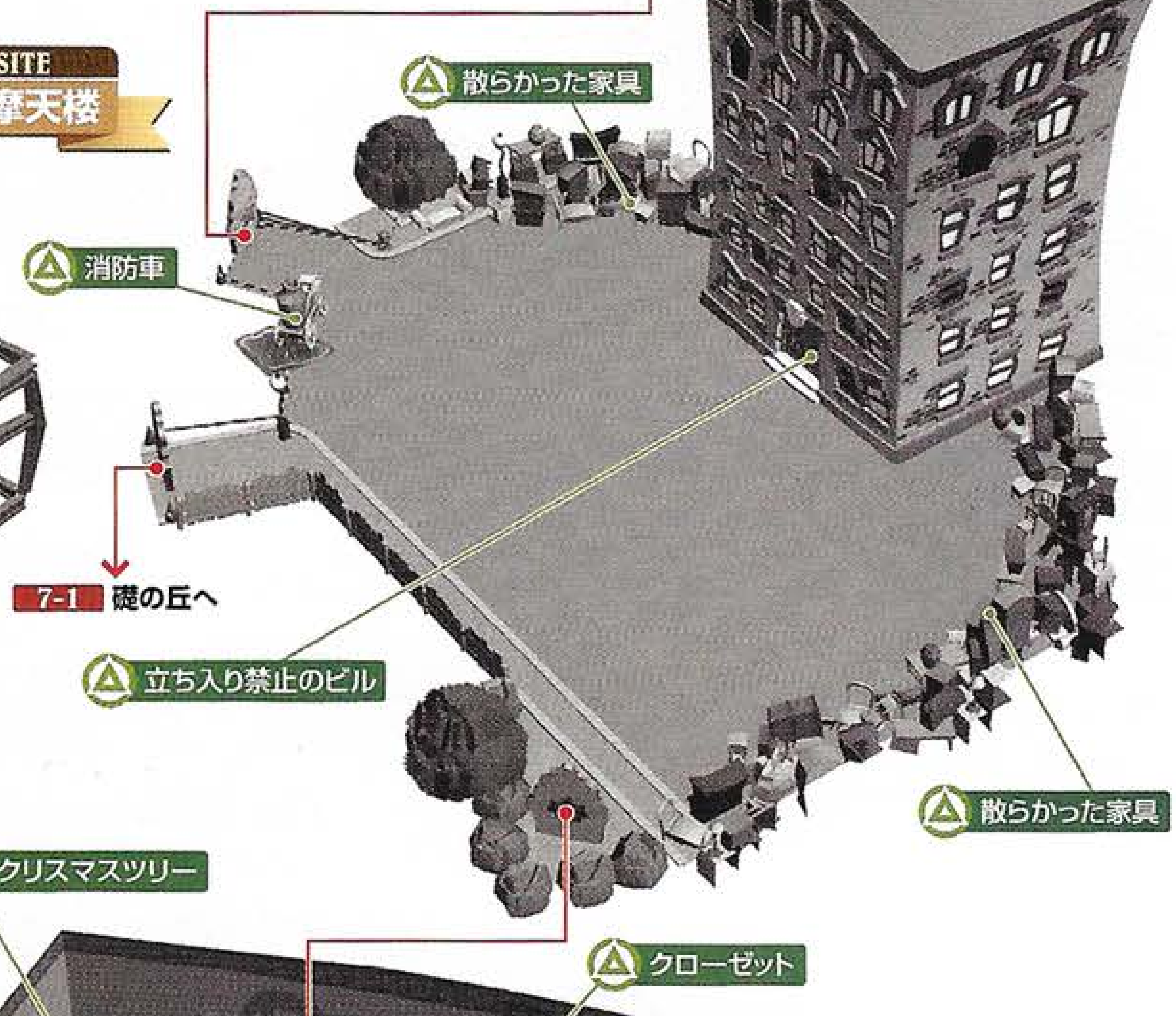
マップコラム Column 塔の砲撃を利用しよう

7-4 ガリバータウンの中央にある小さな塔は、近づくとリアクションコマンド『フットキャノン』が使える。『フットキャノン』は、ダメージこそ与えないものの、マップ内にいるすべての敵を吹き飛ばしたあと、しばらく砲撃して動きを止めることができるのだ。

LILLIPUT
7-4 ガリバータウン



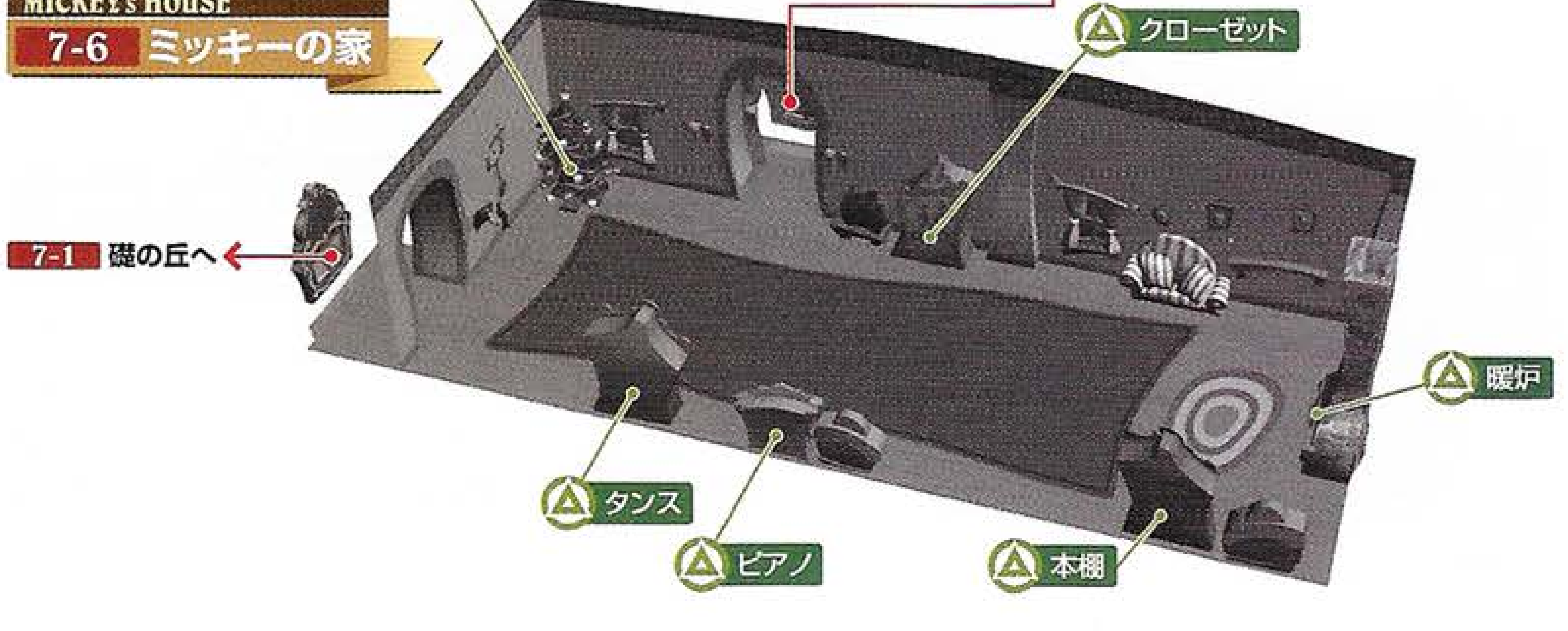
SCENE OB THE FIRE
7-5 火災現場



BUILDING SITE
7-3 摩天楼

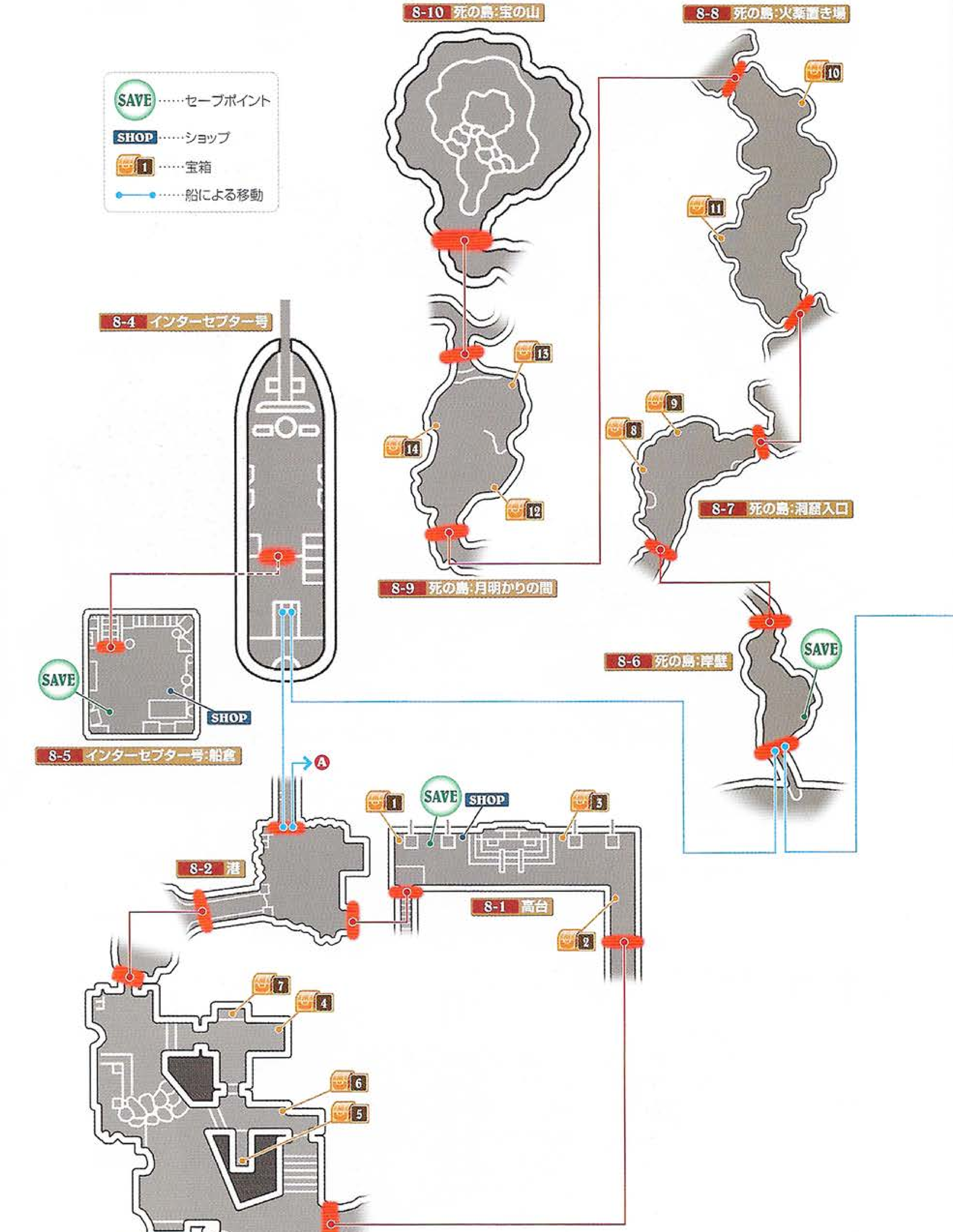


MICKEY's HOUSE
7-6 ミッキーの家



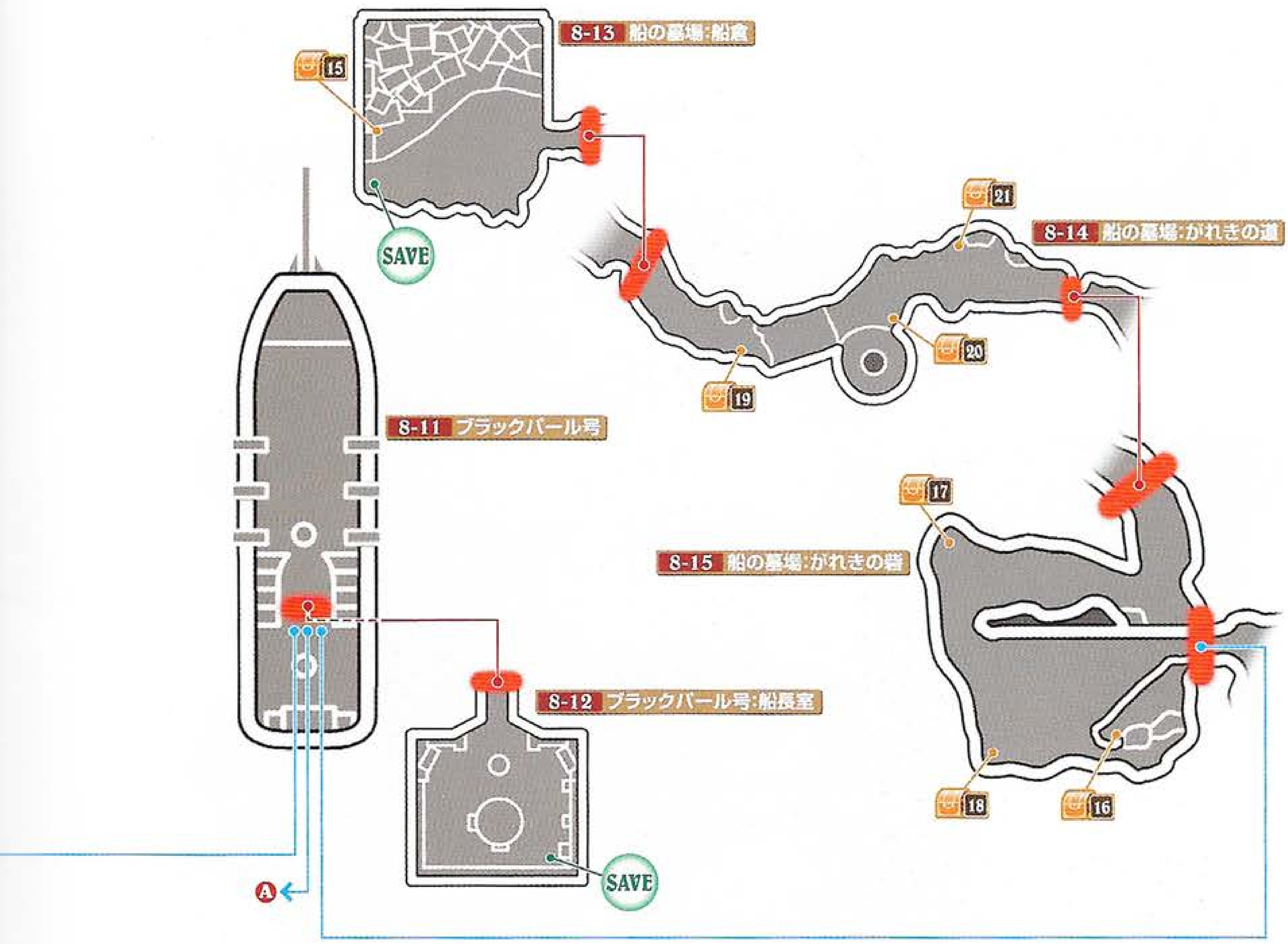
MAP FILE 8 -PORT ROYAL-

ポートロイヤル



マップ

街や島を行き来するには、インターセプター号またはブラックパール号を利用する必要がある。ワールドマップから訪れるときは、船内と、船が停泊している島にしか降りられないので注意。



このワールドのエピソード

エピソード名	追加される条件	BATTLE LV	解説ページ
エピソード1【新たな冒険へ】	ディズニーキャッスルのエピソード1をクリアする	20	P.250
エピソード2【ウィルたちに会いに行こう！】	ホロウバスティオンのエピソード2をクリアする	37	P.306

このワールドのナビマップ

ナビマップ名	入手方法	対応マップ
海軍の地図	8-1 高台で宝箱 1 を開ける	8-1 ～ 8-5 、8-11 、8-12
死の島の地図	エピソード1の 8-7 死の島：洞窟入口で、不死の海賊と戦って時間をかせぐ	8-6 ～ 8-10
船の墓場の地図	エピソード2の 8-15 船の墓場：がれきの砦で、ギャンブラーを倒して金貨を取りもどす	8-13 ～ 8-15

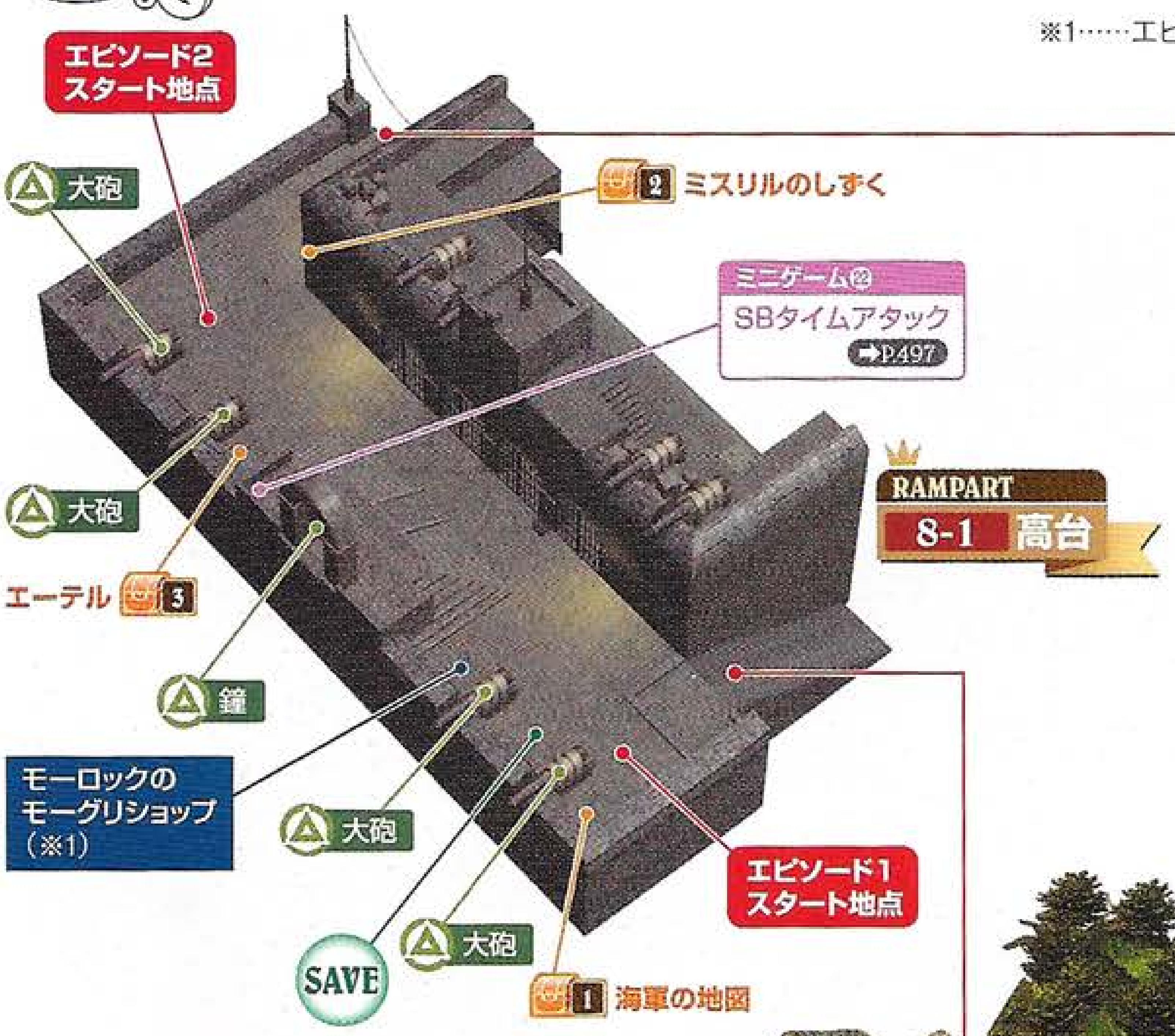
このワールドの宝箱

No.	宝箱の中身	宝箱があるマップ
1	海軍の地図	8-1
2	ミスリルのしずく	8-1
3	エーテル	8-1
4	エーテル	8-3
5	APアップ	8-3
6	ミスリルのかけら	8-3
7	ミスリルの魔石	8-3
8	エーテル	8-7
9	ミスリルのかけら	8-7
10	APアップ	8-8
11	APアップ	8-8
12	ミスリルのかけら	8-9
13	エーテル	8-9
14	メガポーション	8-9
15	フェザーチャーム	8-13
16	APアップ	8-15
17	オリハル	8-15
18	メテオスタッフ	8-15
19	ハイドライヴリカバー	8-14
20	キングレシピ	8-14
21	ミスリルの結晶	8-14

POORT ROYAL Perfect map

ポートロイヤル 詳細マップ

※1……エピソード1をクリアしたあとに利用できる



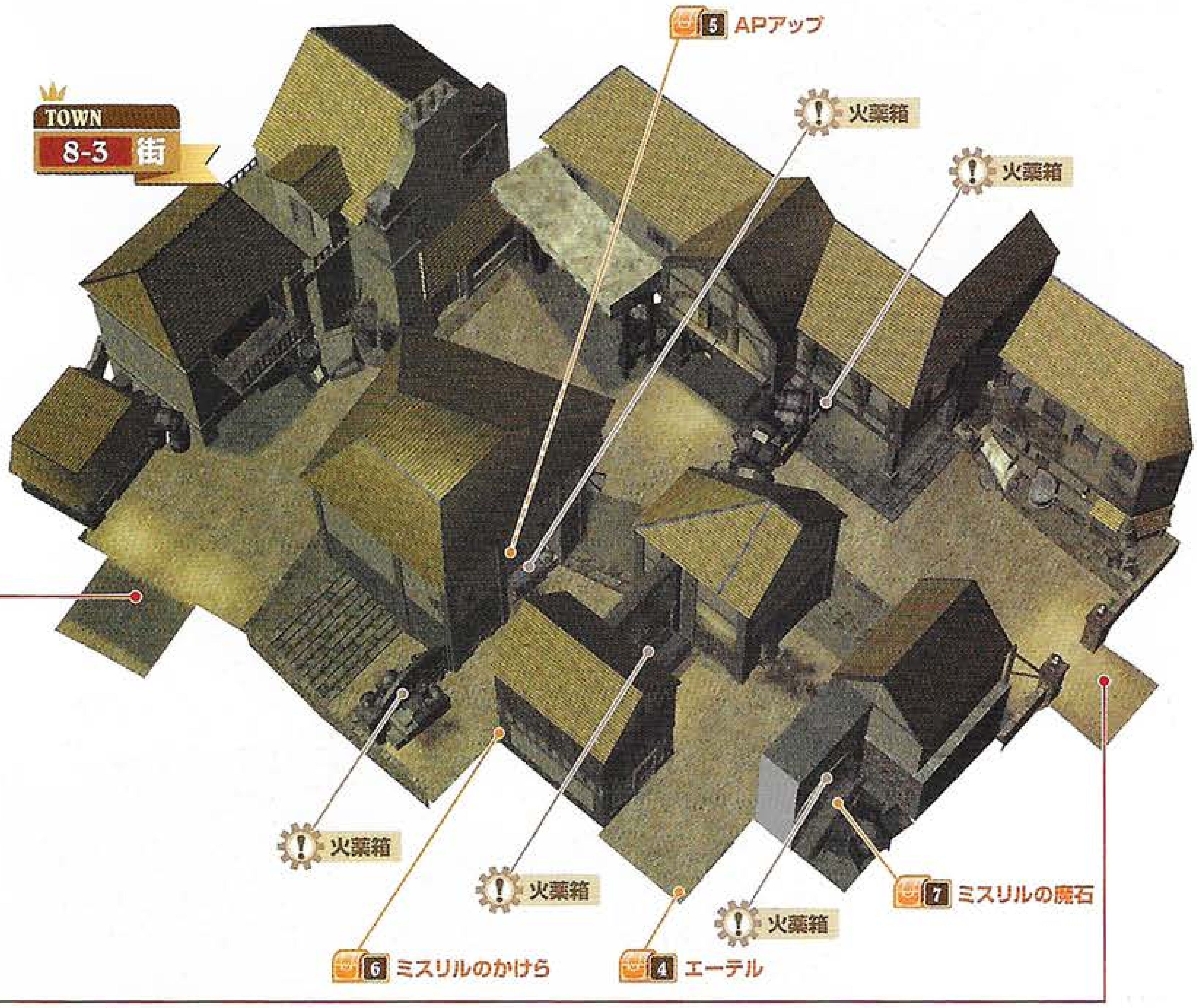


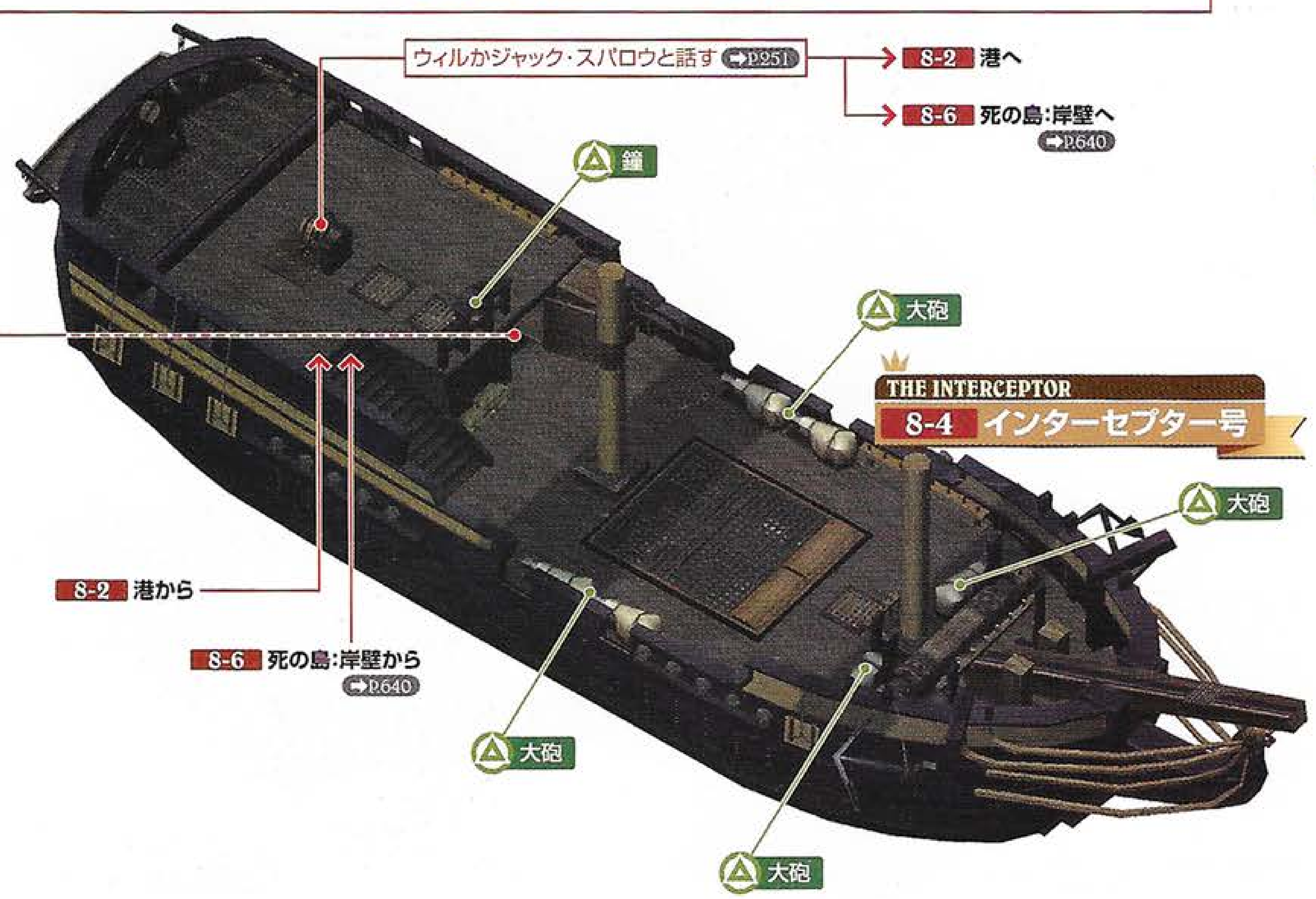


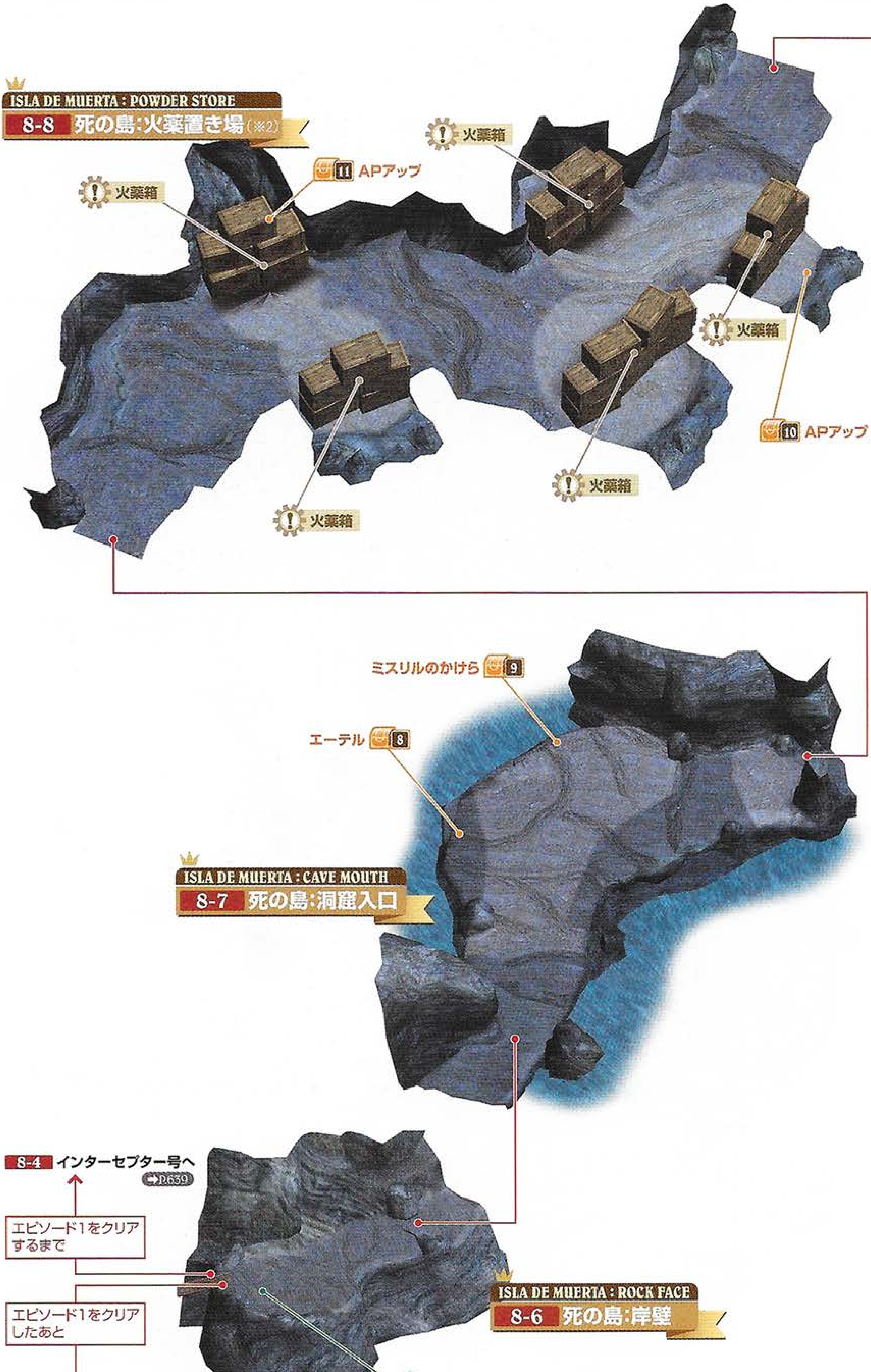
マップコラム Column

通路をふさぐ火薬箱

8-3 街や 8-8 死の島：火薬置き場で通路をふさいでいる火薬箱は、フィニッシュ技などを当てると爆発する。この爆発は、周囲の敵に、ソラの『たたかう』と同じダメージ（タイプはファイア）を与えるのだ。


TOWN
8-3 街
5 APアップ
火薬箱
火薬箱
火薬箱
火薬箱
火薬箱
7 ミスリルの魔石
6 ミスリルのかけら
4 エーテル

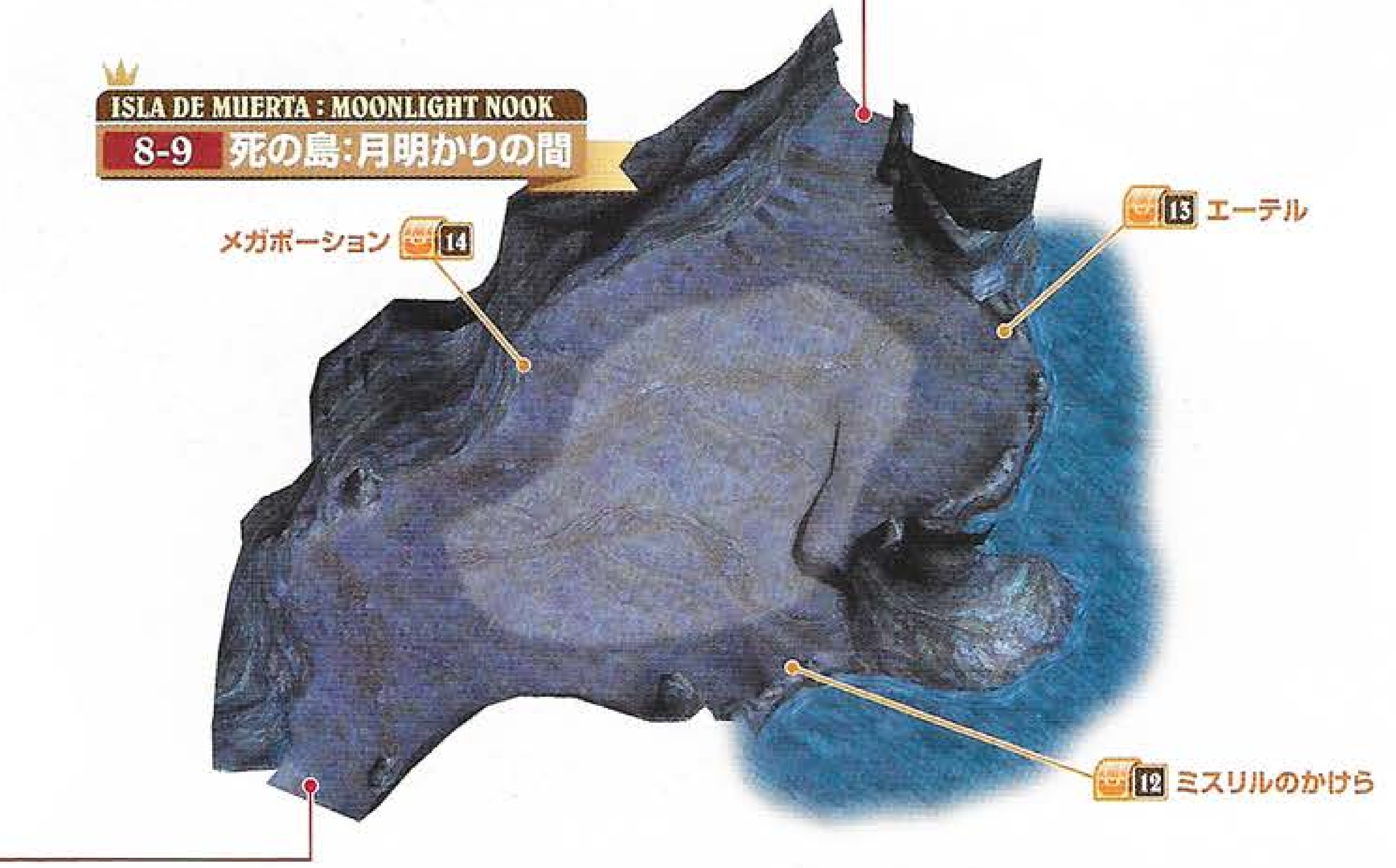

ウィルかジャック・スパロウと話す P.251
8-2 港へ
8-6 死の島:岸壁へ P.640
鐘
大砲
THE INTERCEPTOR
8-4 インターセプター号
大砲
8-2 港から
8-6 死の島:岸壁から P.640
大砲
大砲



※2……火薬箱を壊すと月の光が差すようになる

※3……エピソード2が追加されたあとはなくなる





マップコラム Column 正体を暴く月の光

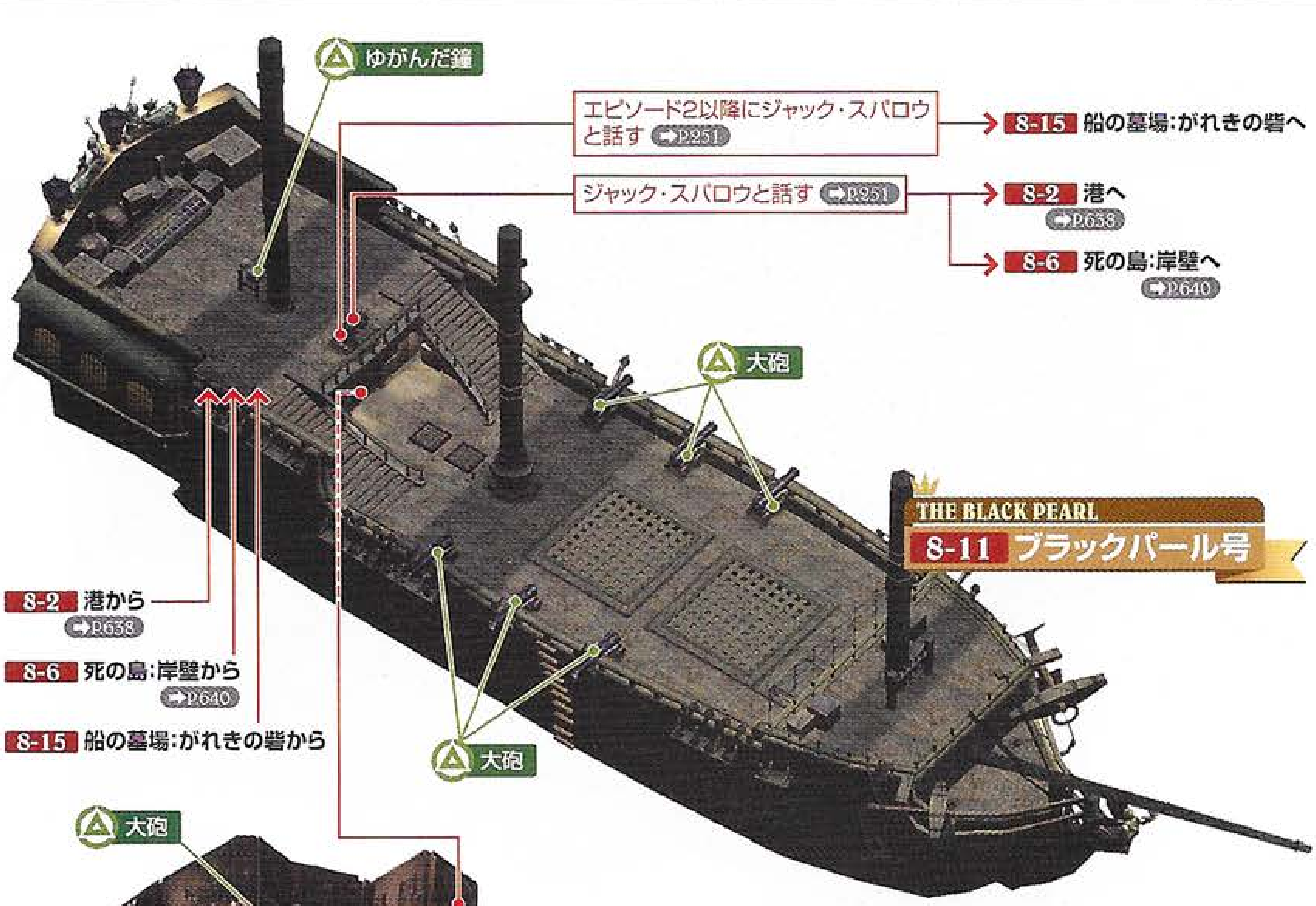
ポートロイヤルでは、月の光が差している場所があちこちにある。この月の光には、不死の海賊A〜Cやバルボッサの正体を暴いて、ガイコツの姿にする効果があるのだ。不死の呪いを受けている彼らは、ガイコツの姿のときでないとあらゆる攻撃が効かないので、月の光の下におびき出してから戦うようにしよう。



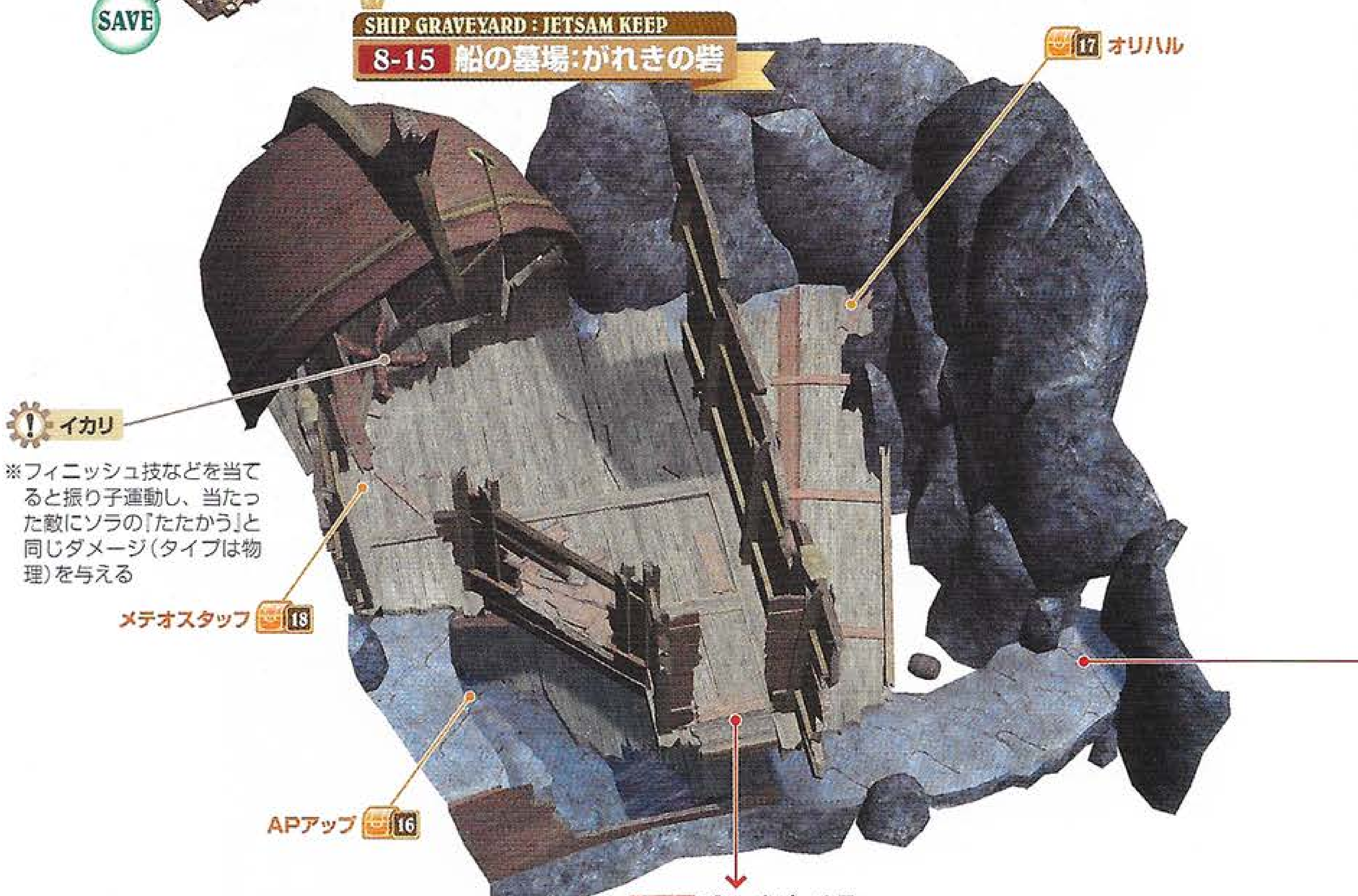
←敵が物陰に吹き飛ぶと、攻撃が効かなくなってしまう。相手が吹き飛ぶ方向も考えながら攻撃すること。

PORT ROYAL Perfect map

ポートロイヤル 詳細マップ





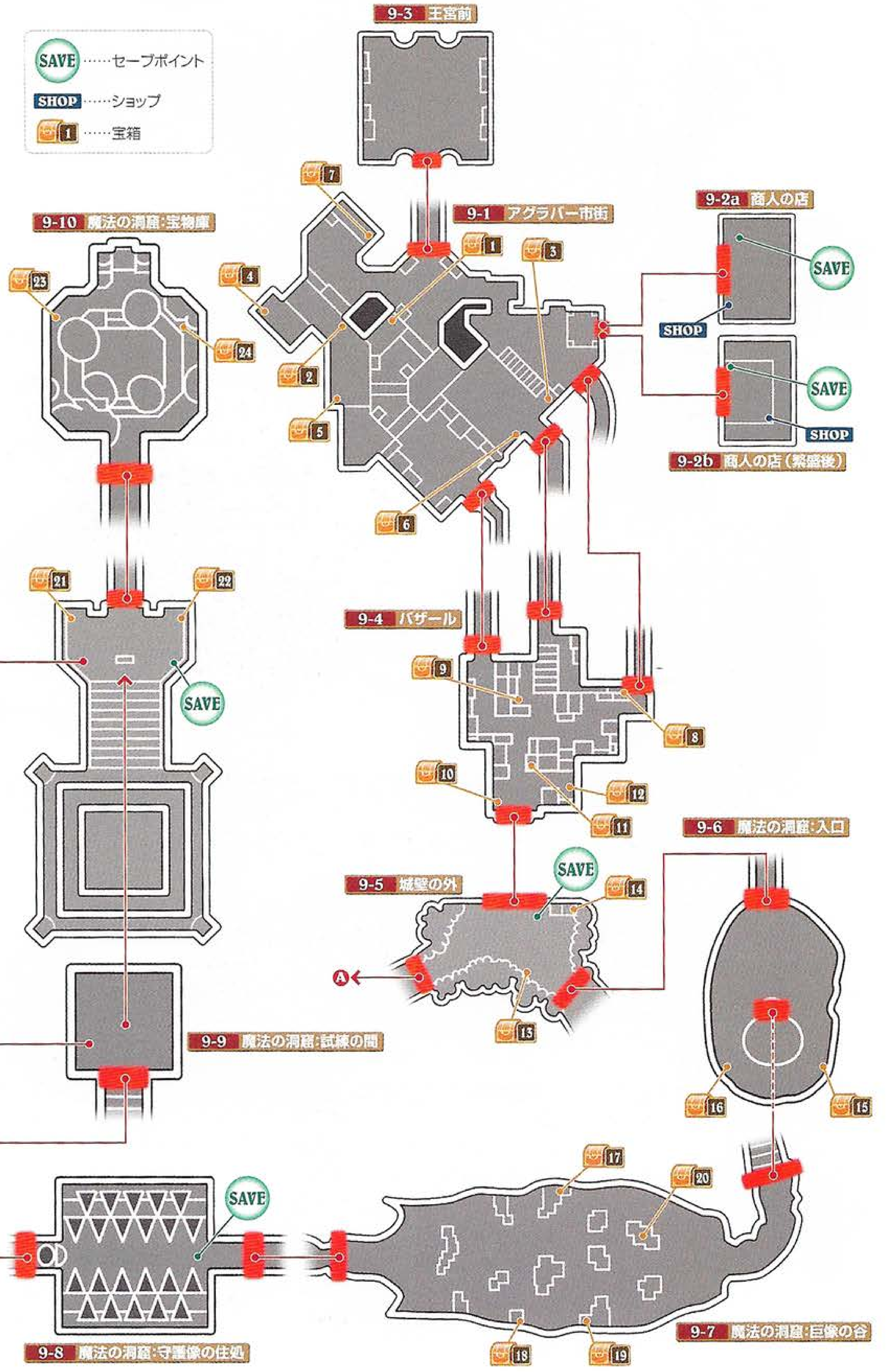



15 フェザーチャーム
インターセプター号の残骸
SAVE
SHIP GRAVEYARD : THE INTERCEPTOR'S HOLD
8-13 船の墓場:船倉

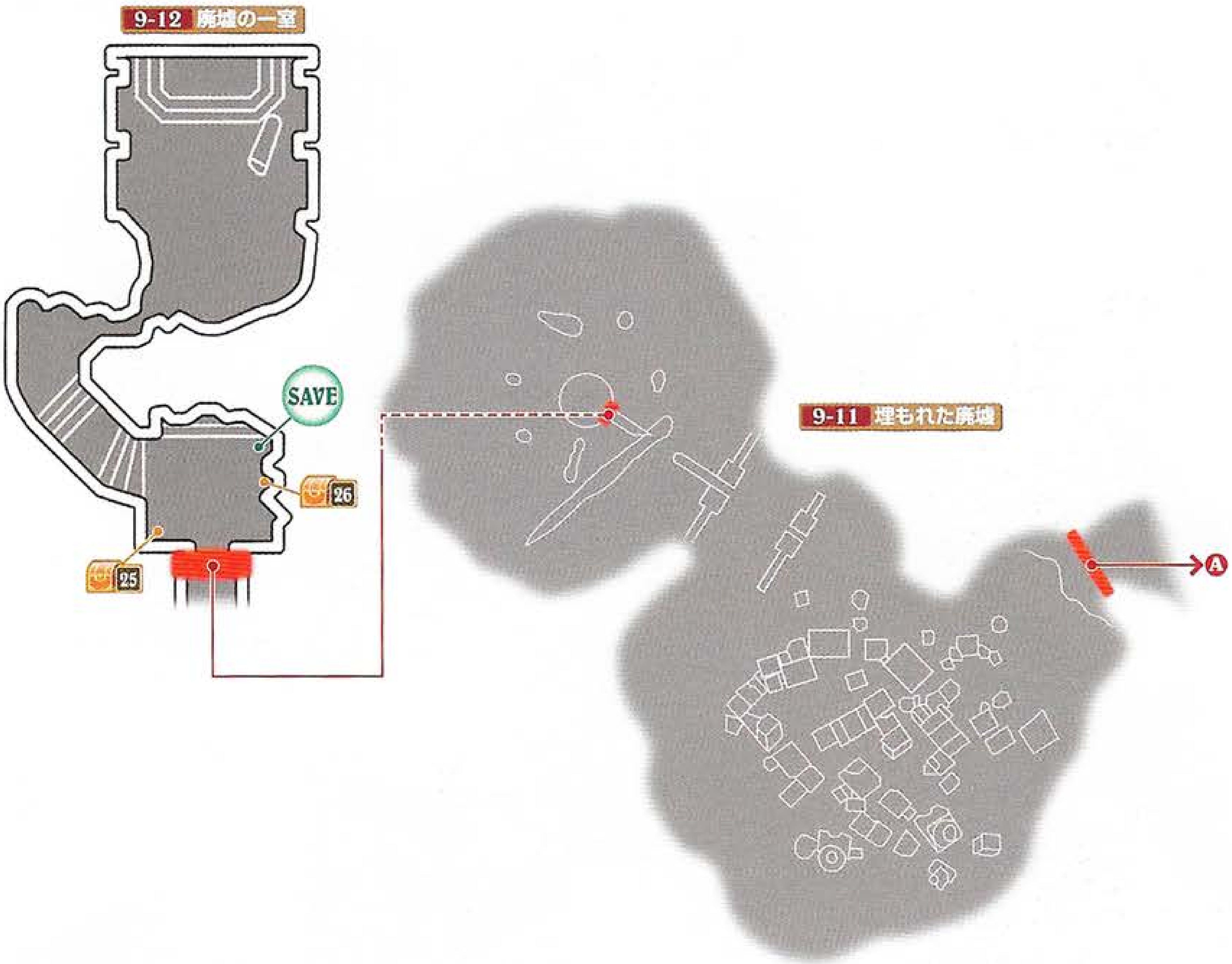

SHIP GRAVEYARD : SEADRJET ROW
8-14 船の墓場:がれきの道
21 ミスリルの結晶
ハイドライヴリカバー 19
キングレシピ 20

MAP FILE 9 -AGRABAH-

アグラバー



9-5 城壁の外を境界に、市街地、魔法の洞窟、砂漠の廃墟の3つのエリアにわかれている。空飛ぶじゅうたんで移動するときは、操作方法が特殊なものになるため、早めに慣れておきたい。



このワールドのエピソード

エピソード名	追加される条件	BATTLE LV	解説ページ
エピソード1【砂漠の王宮へ】	ポートロイヤルのエピソード1をクリアする	22(※1)	P.260
エピソード2【アグラバーの様子を見に行こう！】	ポートロイヤルのエピソード2をクリアする	40	P.310

※1……ホロウバスティオンのエピソード2をクリアしたあとは38

このワールドのナビマップ

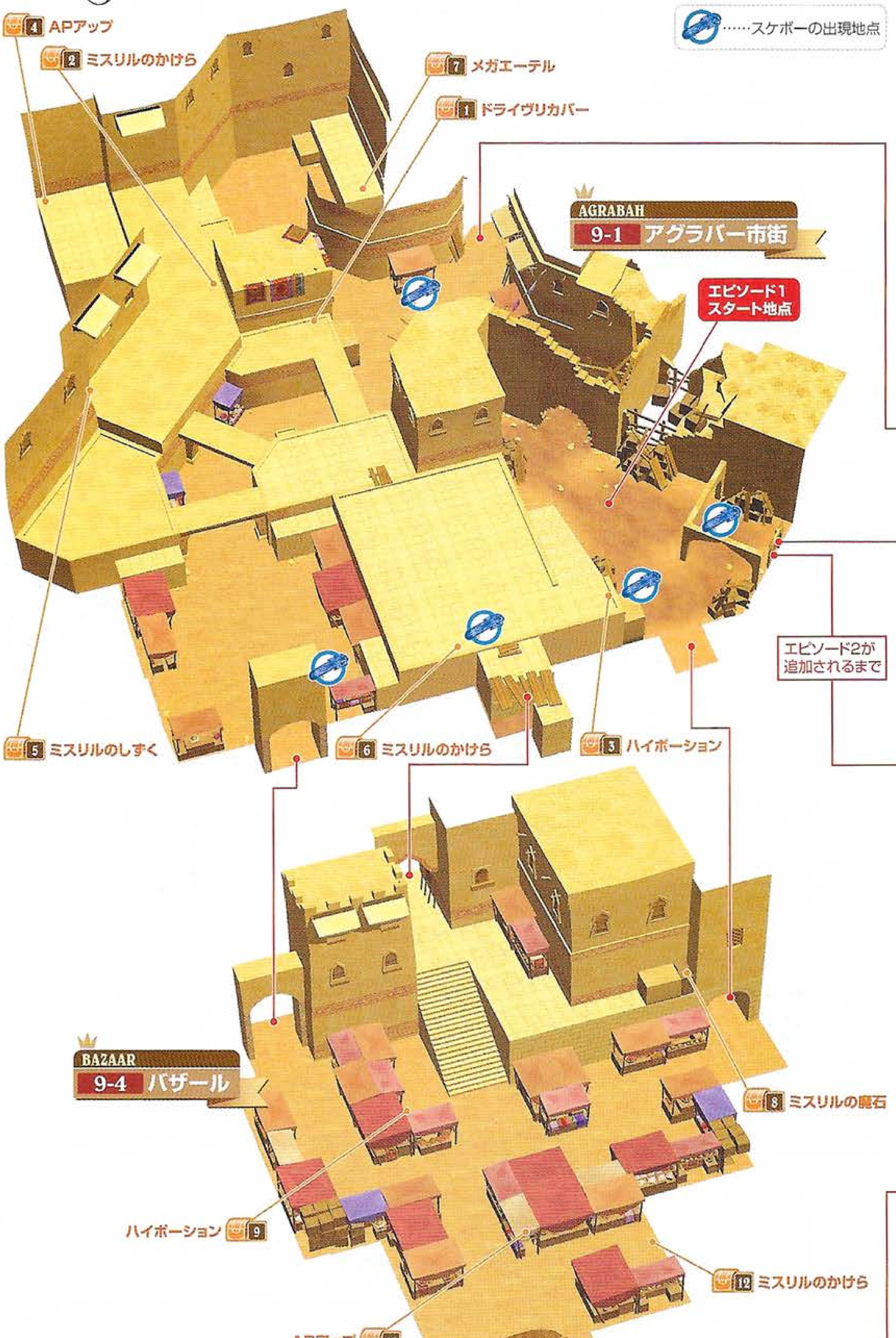
ナビマップ名	入手方法	対応マップ
魔法の洞窟の地図	9-9 魔法の洞窟：試練の間で宝箱21を開ける	9-6～9-10
廃墟の地図	9-12 廃墟の一室で宝箱26を開ける	9-11、9-12
アグラバーの地図	エピソード1の9-2a 商人の店でイアーゴと話す	9-1～9-5

このワールドの宝箱

No.	宝箱の中身	宝箱があるマップ
1	ドライヴリカバー	9-1
2	ミスリルのかけら	9-1
3	ハイポーション	9-1
4	APアップ	9-1
5	ミスリルのしずく	9-1
6	ミスリルのかけら	9-1
7	メガエーテル	9-1
8	ミスリルの魔石	9-4
9	ハイポーション	9-4
10	ハイポーション	9-4
11	APアップ	9-4
12	ミスリルのかけら	9-4
13	スキルリング	9-5
14	ミスリルのしずく	9-5
15	ドライヴリカバー	9-6
16	ミスリルのかけら	9-6
17	ミスリルのしずく	9-7
18	APアップ	9-7
19	ミスリルのかけら	9-7
20	ハイポーション	9-7
21	魔法の洞窟の地図	9-9
22	APアップ	9-9
23	APアップ	9-10
24	満たされるかけら	9-10
25	ちぎれたページ	9-12
26	廃墟の地図	9-12

AGRABAH Perfect map

アグラバー 詳細マップ

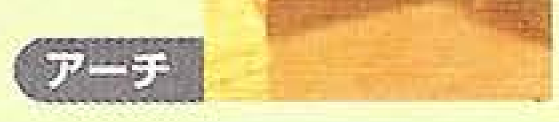




マップコラム Column 建物を攻撃すると……

アグラバーの街にある露店やアーチは、物理タイプ以外の攻撃や特定のフィニッシュ技を当てると、壊すことができる。もっとも、壊してもプライズは出現しない。

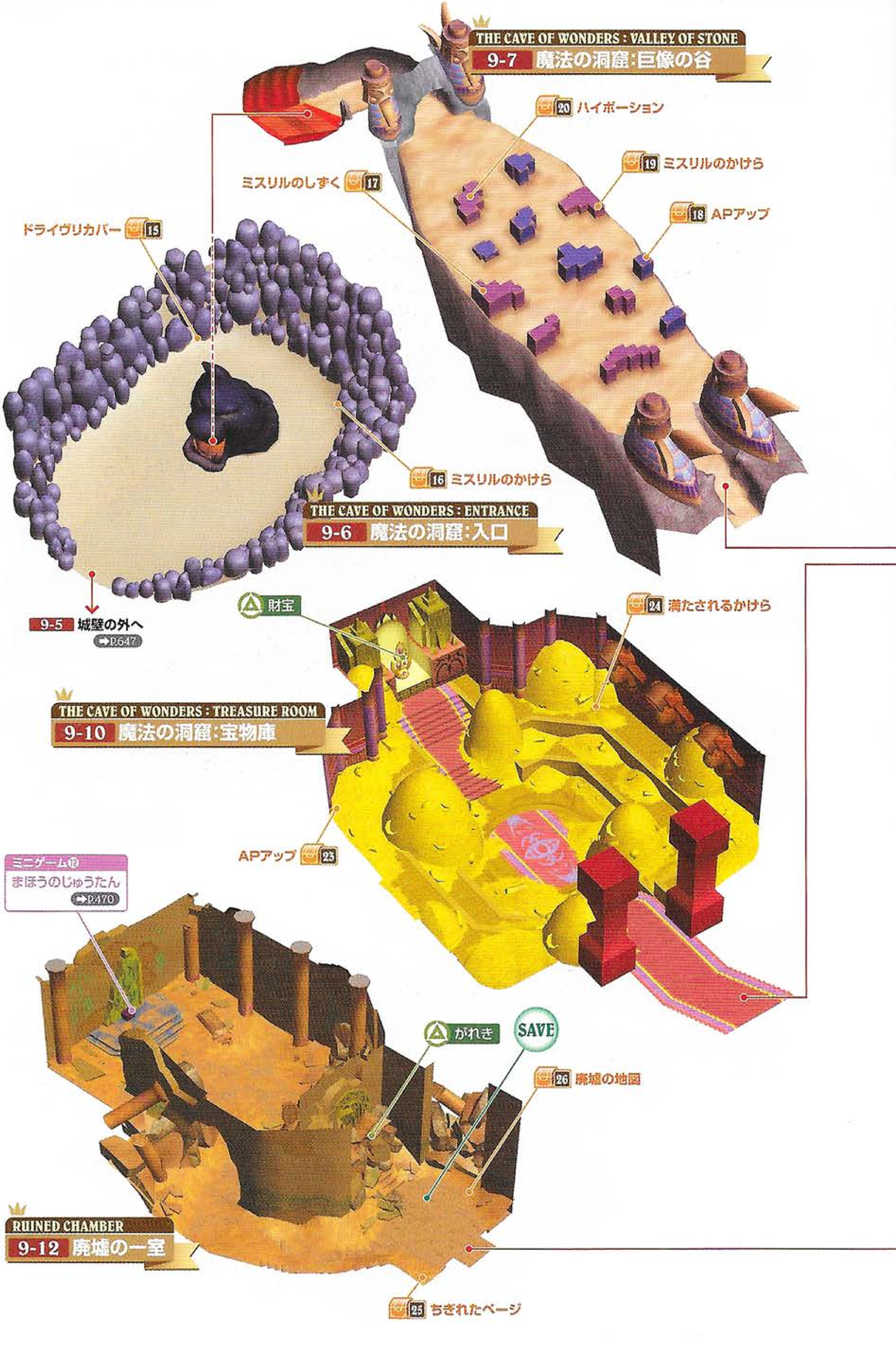




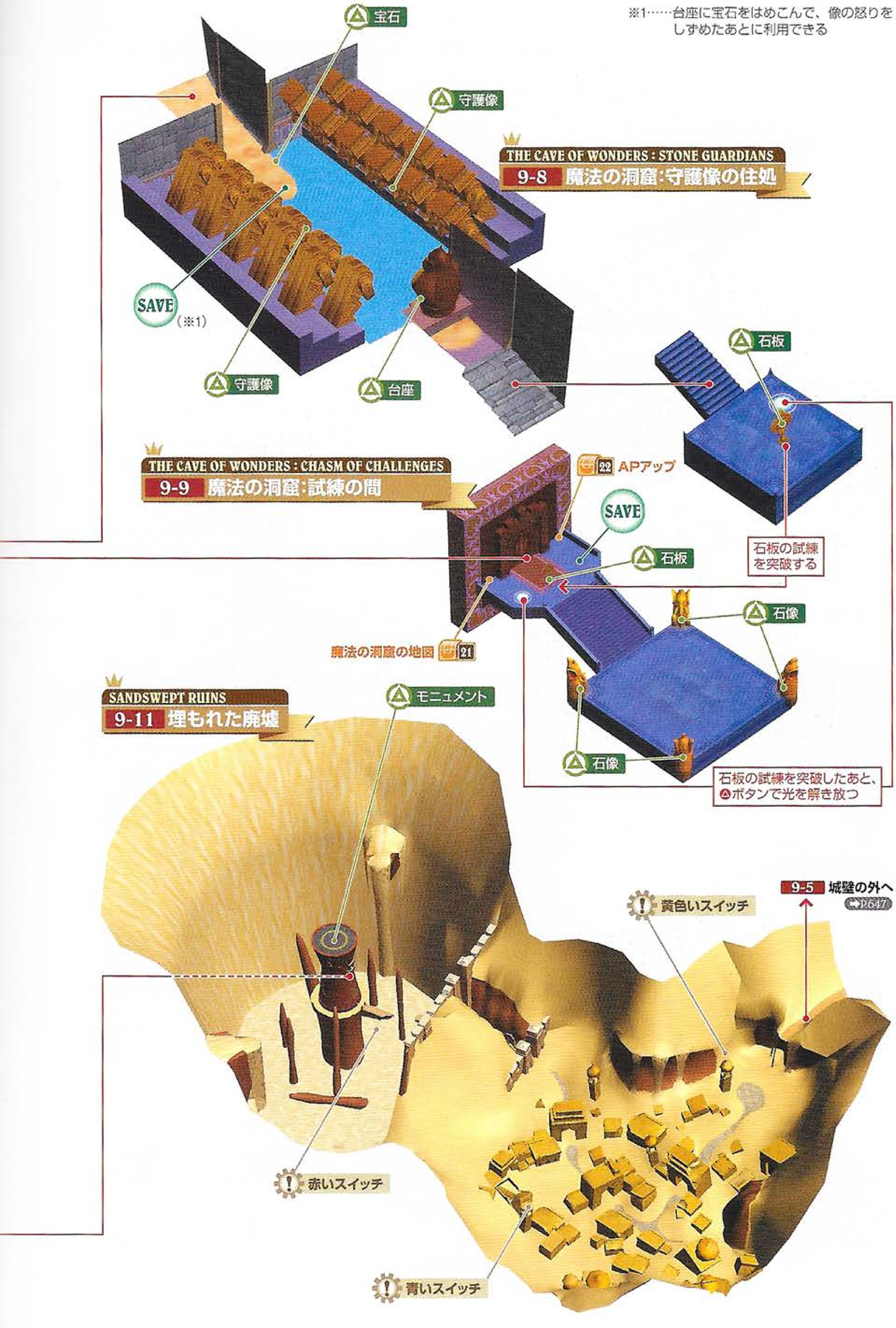






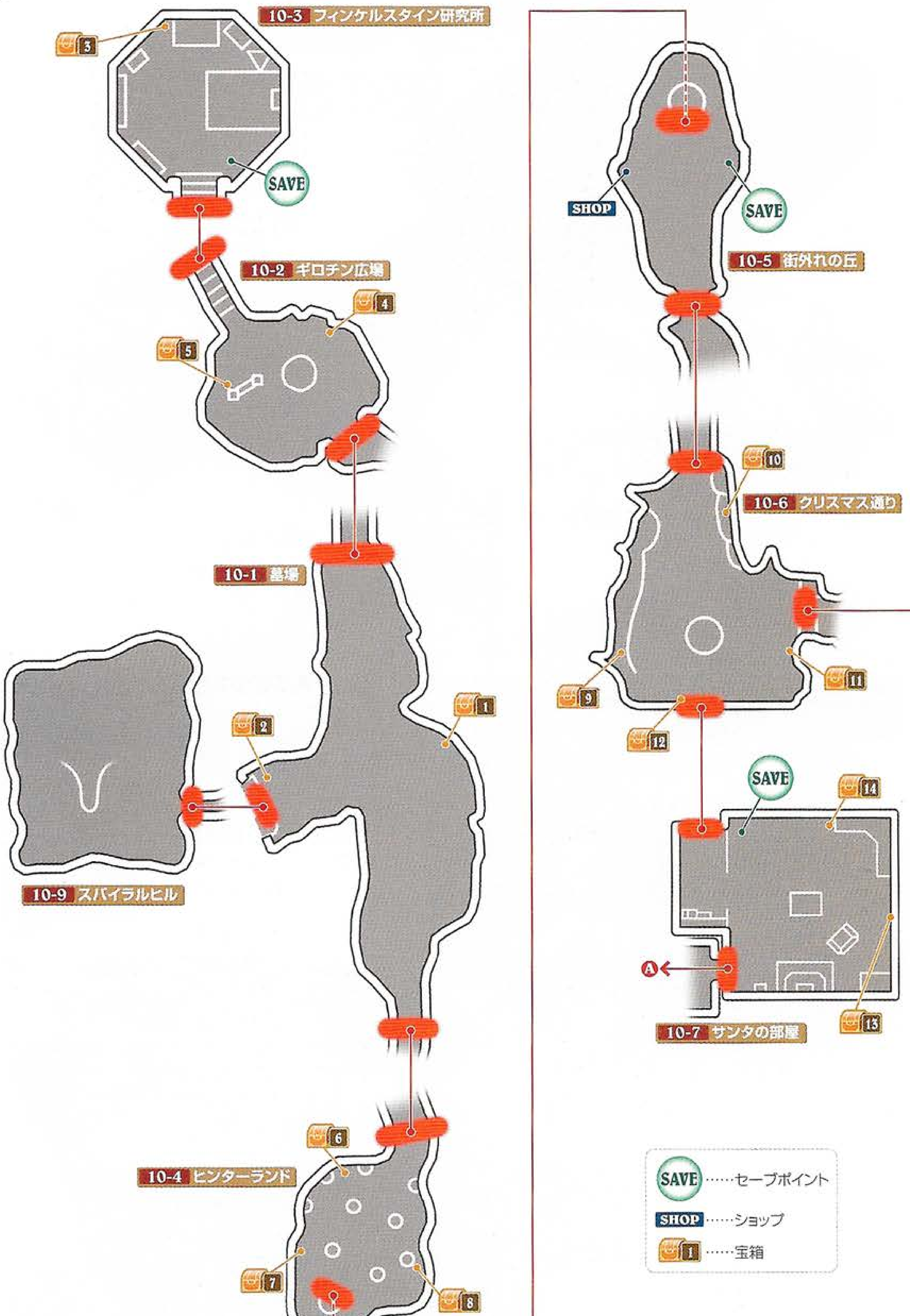

THE CAVE OF WONDERS : VALLEY OF STONE
9-7 魔法の洞窟:巨像の谷
20 ハイポーション
19 ミスリルのかけら
ミスリルのしずく 17
18 APアップ
ドライヴリカバー 15
16 ミスリルのかけら
THE CAVE OF WONDERS : ENTRANCE
9-6 魔法の洞窟:入口
9-5 城壁の外へ
➡P.647
財宝
24 満たされるかけら
THE CAVE OF WONDERS : TREASURE ROOM
9-10 魔法の洞窟:宝物庫
APアップ 23
ミニゲーム⑫
まほうのじゅうたん
➡P.470
がれき
SAVE
26 廃墟の地図
RUINED CHAMBER
9-12 廃墟の一室
25 ちぎれたページ

※1……台座に宝石をはめこんで、像の怒りをしずめたあとに利用できる

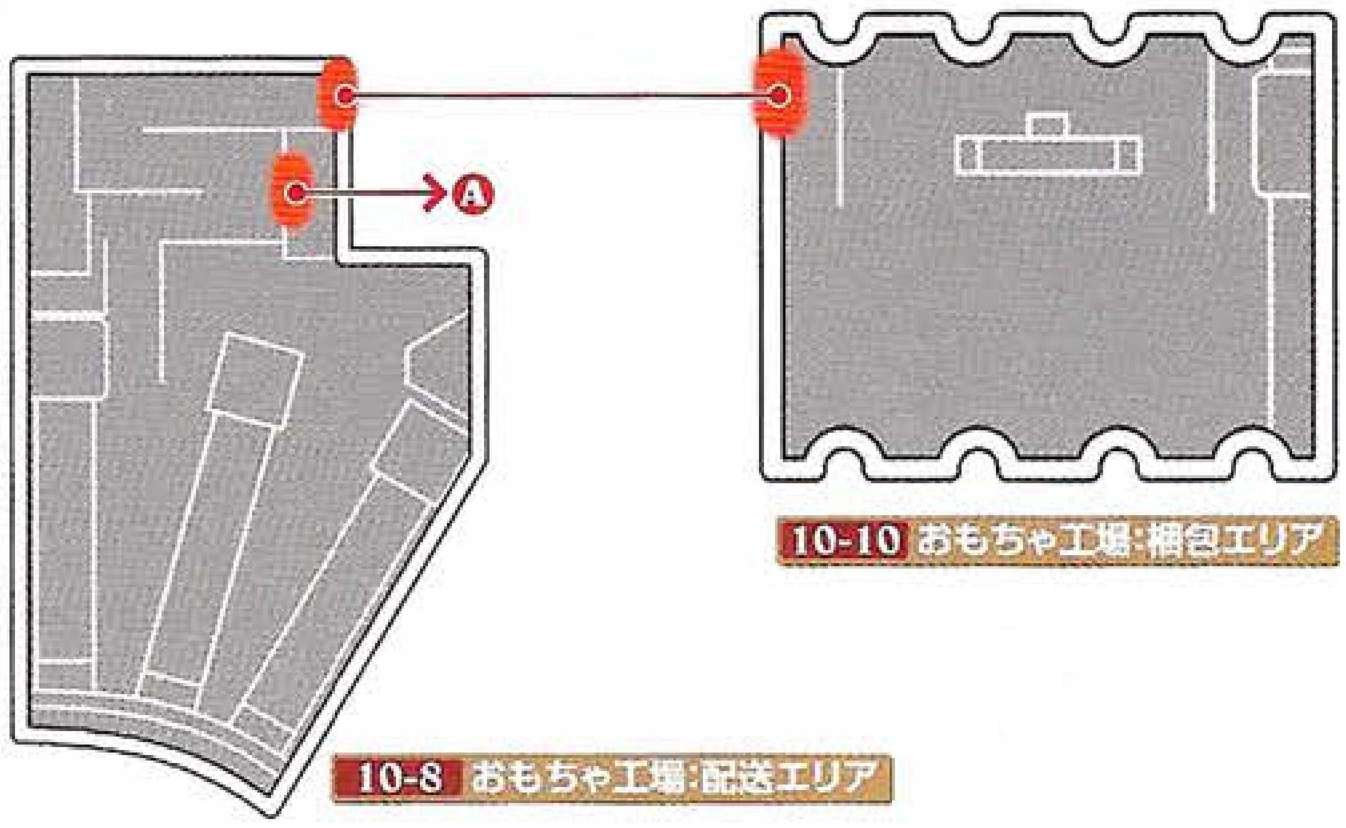


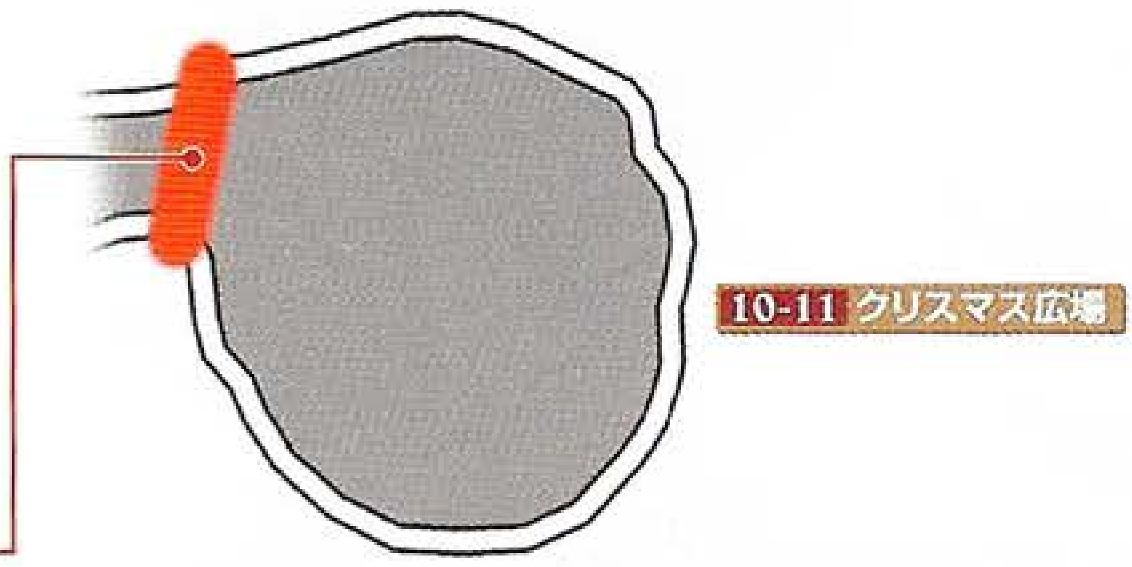
MAP FILE ⑩ -HALLOWEEN TOWN-

ハロウィンタウン



敵を攻撃するための仕掛けが多い。ギロチンやジャックの家の門などは、ほかのワールドの仕掛けより敵に与えるダメージが大きいので、うまく利用しながら戦うのもいいだろう。





このワールドのエピソード

エピソード名	追加される条件	BATTLE LV	解説ページ
エピソード1【1年ぶりのハロウィンタウンへ!】	ポートロイヤルのエピソード1をクリアする	24(※1)	P.270
エピソード2【もうすぐクリスマス?】	ポートロイヤルのエピソード2をクリアする	41	P.314

※1……ホロウバスティオンのエピソード2をクリアしたあとは39

このワールドのナビマップ

ナビマップ名	入手方法	対応マップ
ハロウィンタウンの地図	10-3 フィンケルスタイン研究所で宝箱 3 を開ける	10-1 ~ 10-4 、10-9
クリスマスタウンの地図	10-7 サンタの部屋で宝箱 13 を開ける	10-5 ~ 10-8 、10-10 、10-11

このワールドの宝箱

No.	宝箱の中身	宝箱があるマップ
1	ハイポーション	10-1
2	ミスリルのかけら	10-1
3	ハロウィンタウンの地図	10-3
4	ミスリルのしずく	10-2
5	メガポーション	10-2
6	ハイポーション	10-4
7	ミスリルのしずく	10-4
8	APアップ	10-4
9	ハイポーション	10-6
10	ミスリルの魔石	10-6
11	エーテル	10-6
12	ミスリルのしずく	10-6
13	クリスマスタウンの地図	10-7
14	APアップ	10-7



HALLOWEEN TOWN Perfect map

ハロウィンタウン 詳細マップ

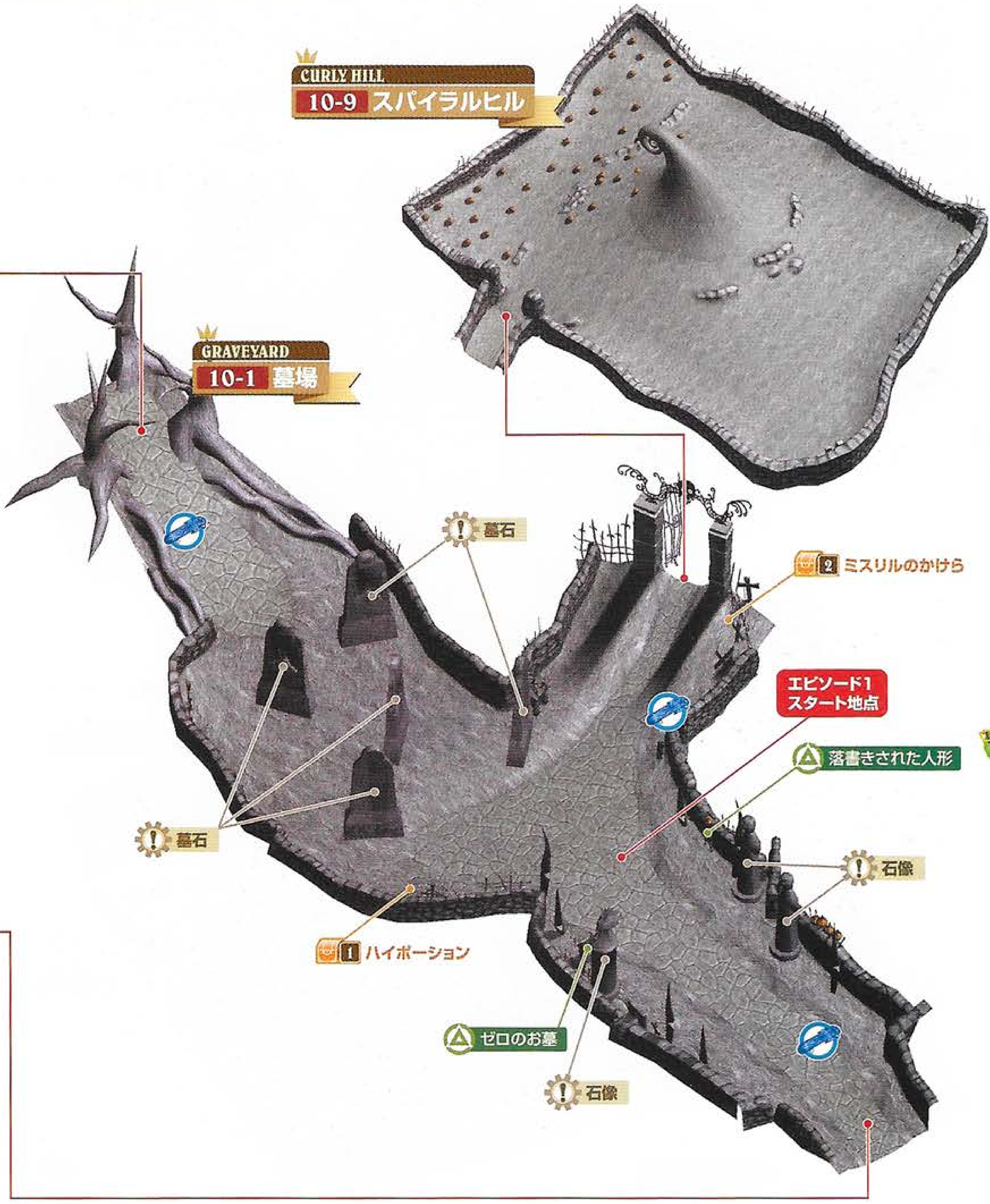


マップコラム Column 仕掛けを利用して敵と戦おう

10-1 墓場と 10-2 ギロチン広場には、右の表のようにたくさんの仕掛けがある。これらのうち、噴水と排水溝以外の仕掛けは、当たった敵にソラの『たたかう』の5倍のダメージ(タイプは物理)を与えるのだ。ちなみに、仕掛けはソラたちにも当たるが、ダメージを受けることはない。

ハロウィンタウンにある仕掛けの効果

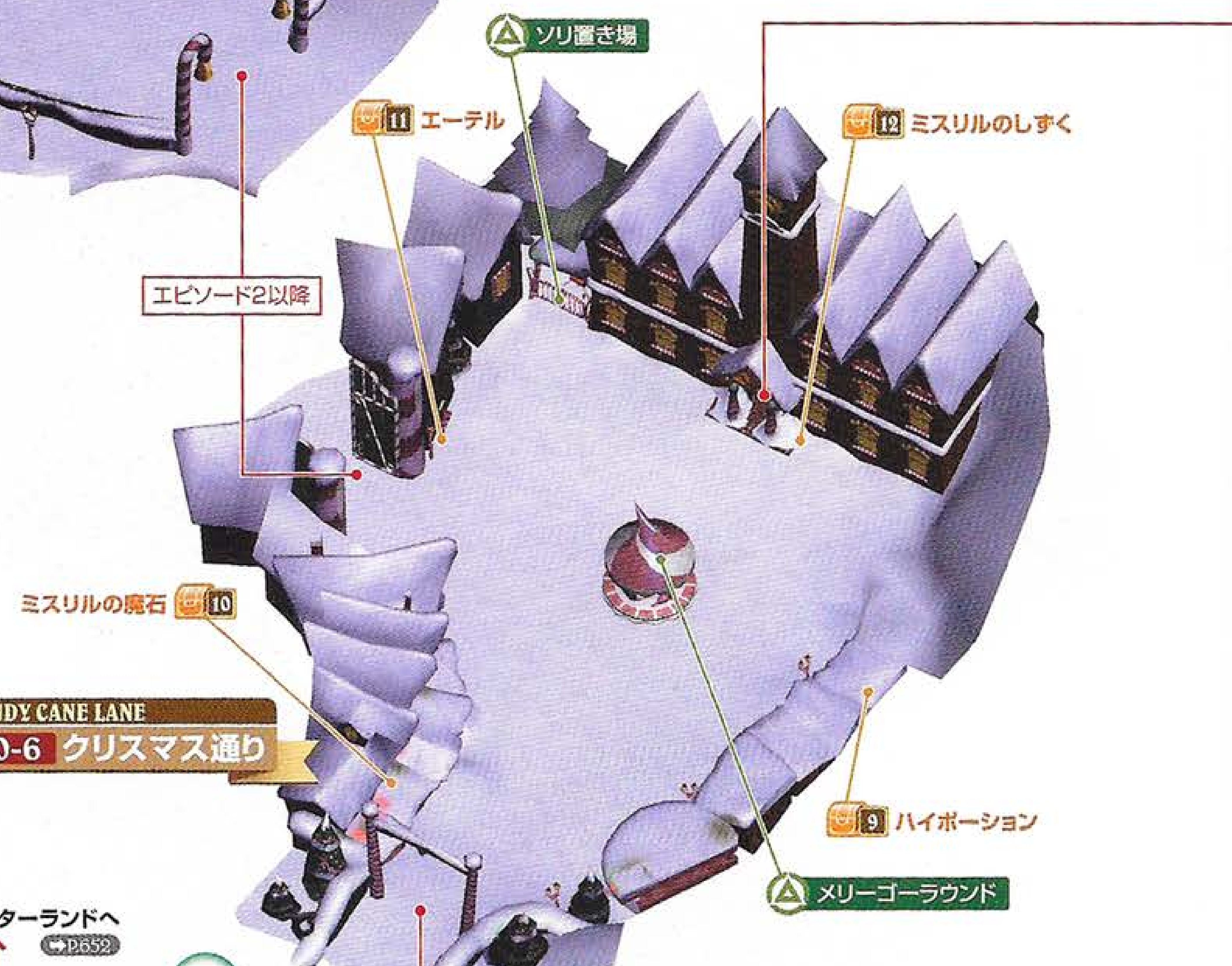
仕掛け	効果
石像	誰かが近づくとグラグラと動き、倒れることがある
墓石	攻撃を当てるとグラグラと動き、約2秒後に倒れる
ギロチン	誰かが近づくと刃が落ちる
噴水	攻撃を当てると、中央の像が振り向いて水の弾を吐く
排水溝	誰かが近づくと、約1秒後に水が吹き上がり、相手を大きく吹き飛ばす
ジャックの家の門	誰かが近づくと、約2秒間隔で門が開閉をくり返す





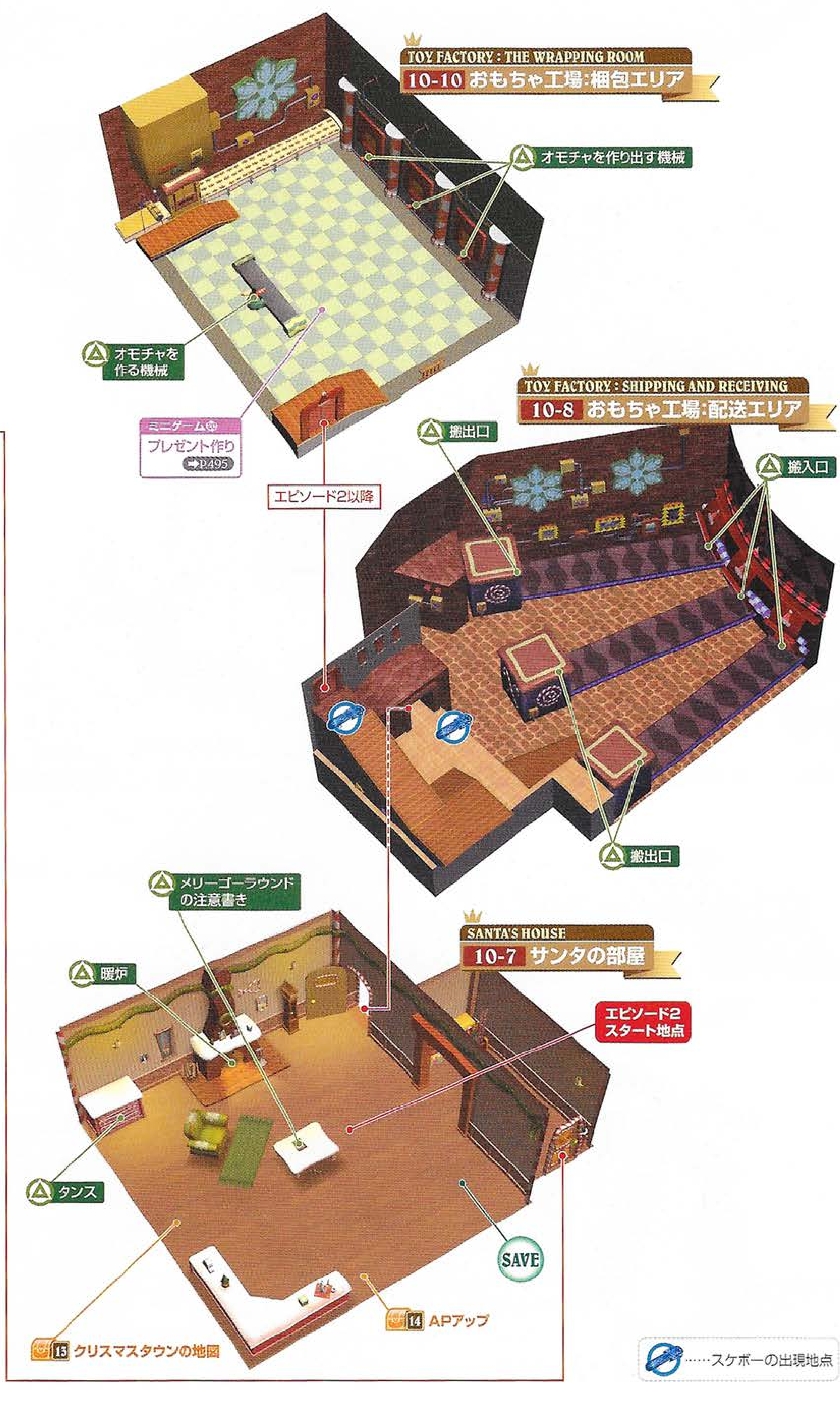
マップコラム Column　メリーゴーラウンドで攻撃

10-6 クリスマス通りにあるメリーゴーラウンドは、近づくとリアクションコマンド『スピンレイズ』が使える。『スピンレイズ』を使うと、約4秒間メリーゴーラウンドが高速回転し、近くにいる敵にソラの『たたかう』と同じダメージ(タイプは物理)か、0.1倍のダメージ(タイプはなし)を与えるのだ。ただし、一度『スピンレイズ』を使うと、メリーゴーラウンドの回転が完全に止まるまでの約7秒間は『スピンレイズ』が使えなくなるので注意すること。





KINGDOM HEARTS II ULTIMANIA



CHAPTER 8

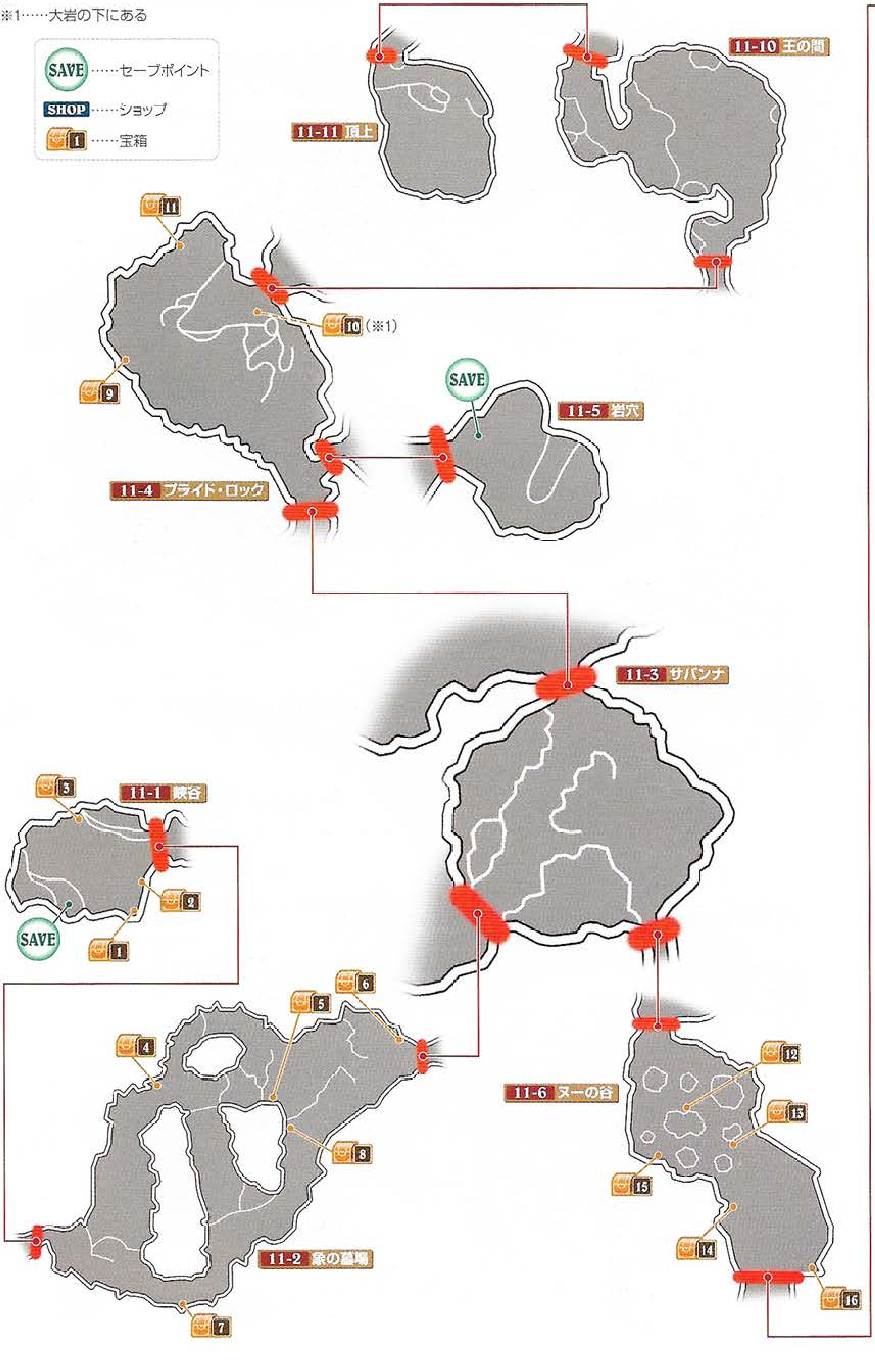
マップ MAP

MAP FILE ⑪ -PRIDE LAND-

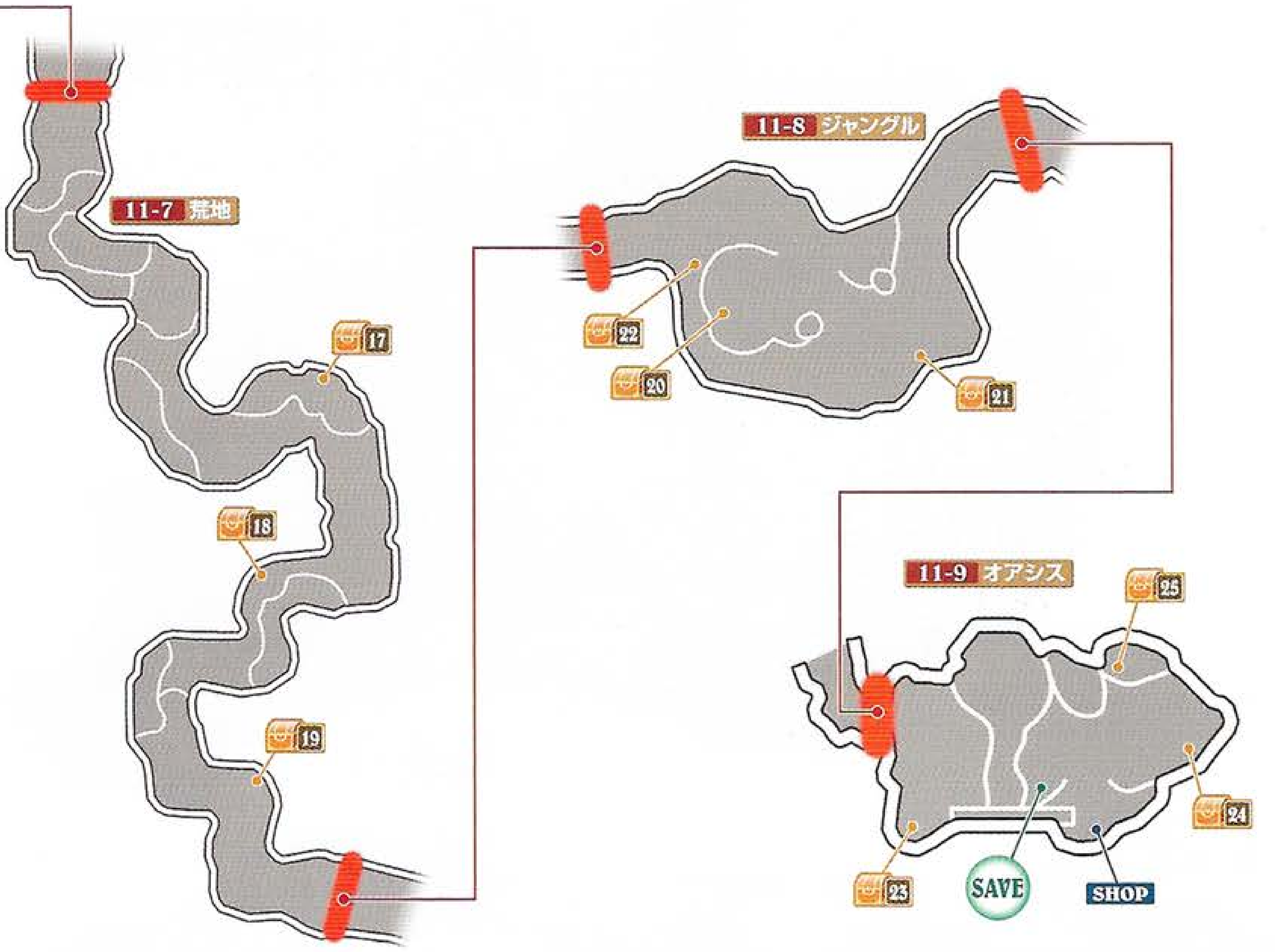
プライド・ランド

※1……大岩の下にある

SAVE……セーブポイント
SHOP……ショップ
1……宝箱



動物たちの王国であるこのワールドでは、ソラがライオンの姿になる。ライオンの姿のときは通常より速く走れるものの、とにかくマップが広大なので、アビリティ『ダッシュ』も利用するようにしたい。



このワールドのエピソード

エピソード名	追加される条件	BATTLE LV	解説ページ
エピソード1【野生の王国へ！】	アグラバーまたはハロウィンタウンのエピソード1をクリアする	26(※2)	P.280
エピソード2【王になったシンバに会おう！】	アグラバーとハロウィンタウンのエピソード2をクリアする	43	P.316

※2……ホロウバスティオンのエピソード2をクリアしたあとは41

このワールドのナビマップ

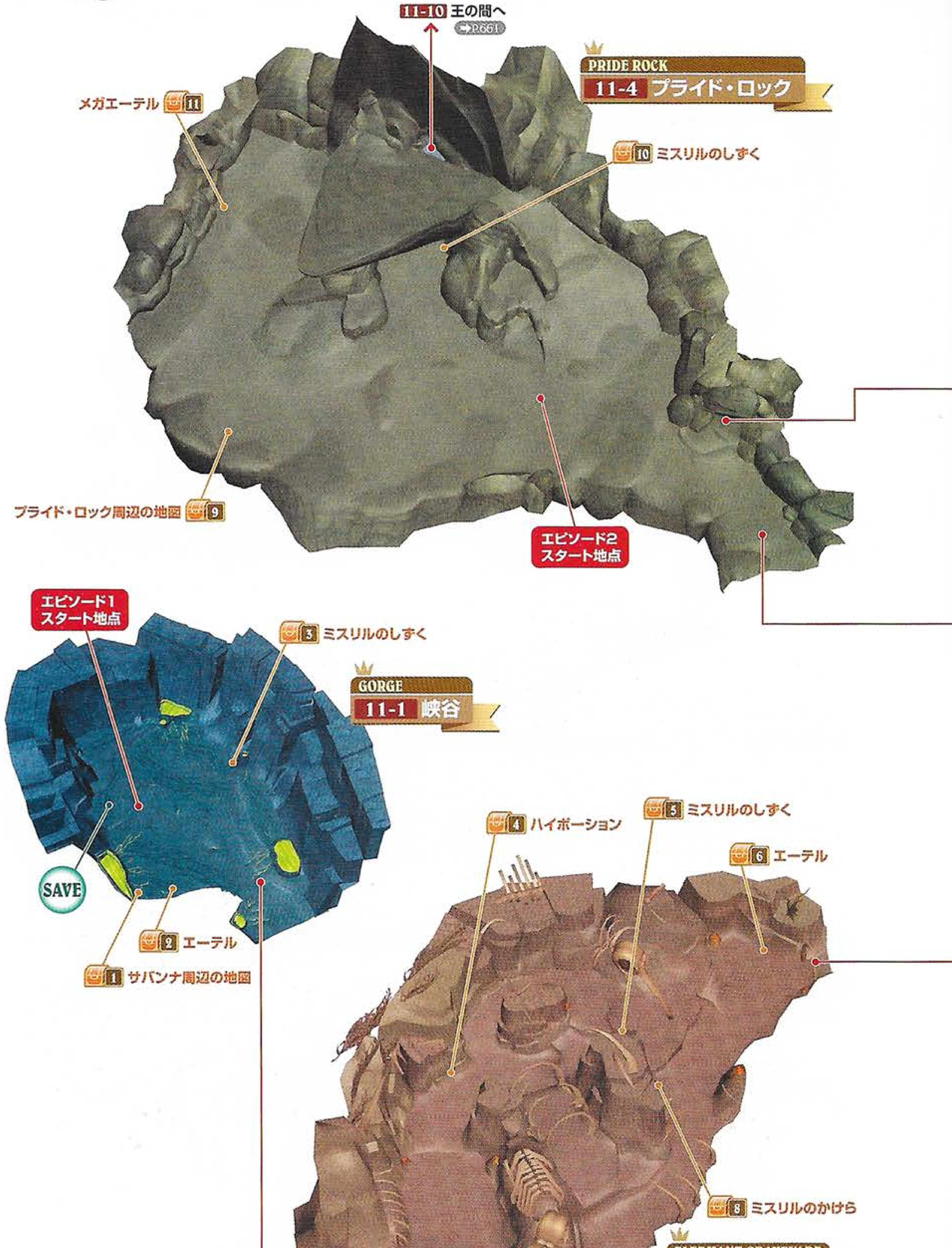
ナビマップ名	入手方法	対応マップ
サバンナ周辺の地図	11-1 峡谷で宝箱 1 を開ける	11-1 ～ 11-3
プライド・ロック周辺の地図	11-4 プライド・ロックで宝箱 9 を開ける	11-4、11-5、11-10、11-11
オアシス周辺の地図	11-9 オアシスで宝箱 23 を開ける	11-6 ～ 11-9

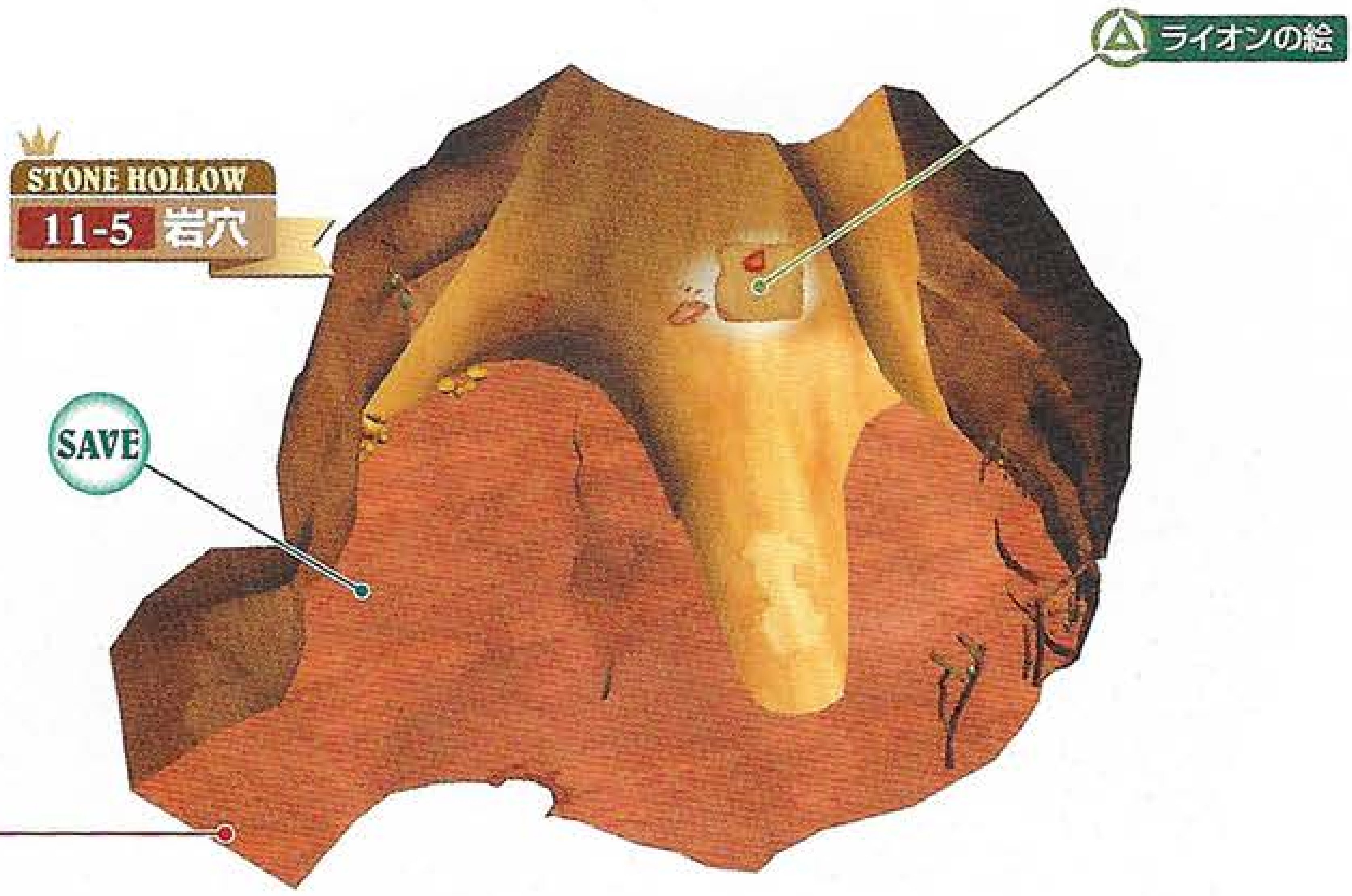
このワールドの宝箱

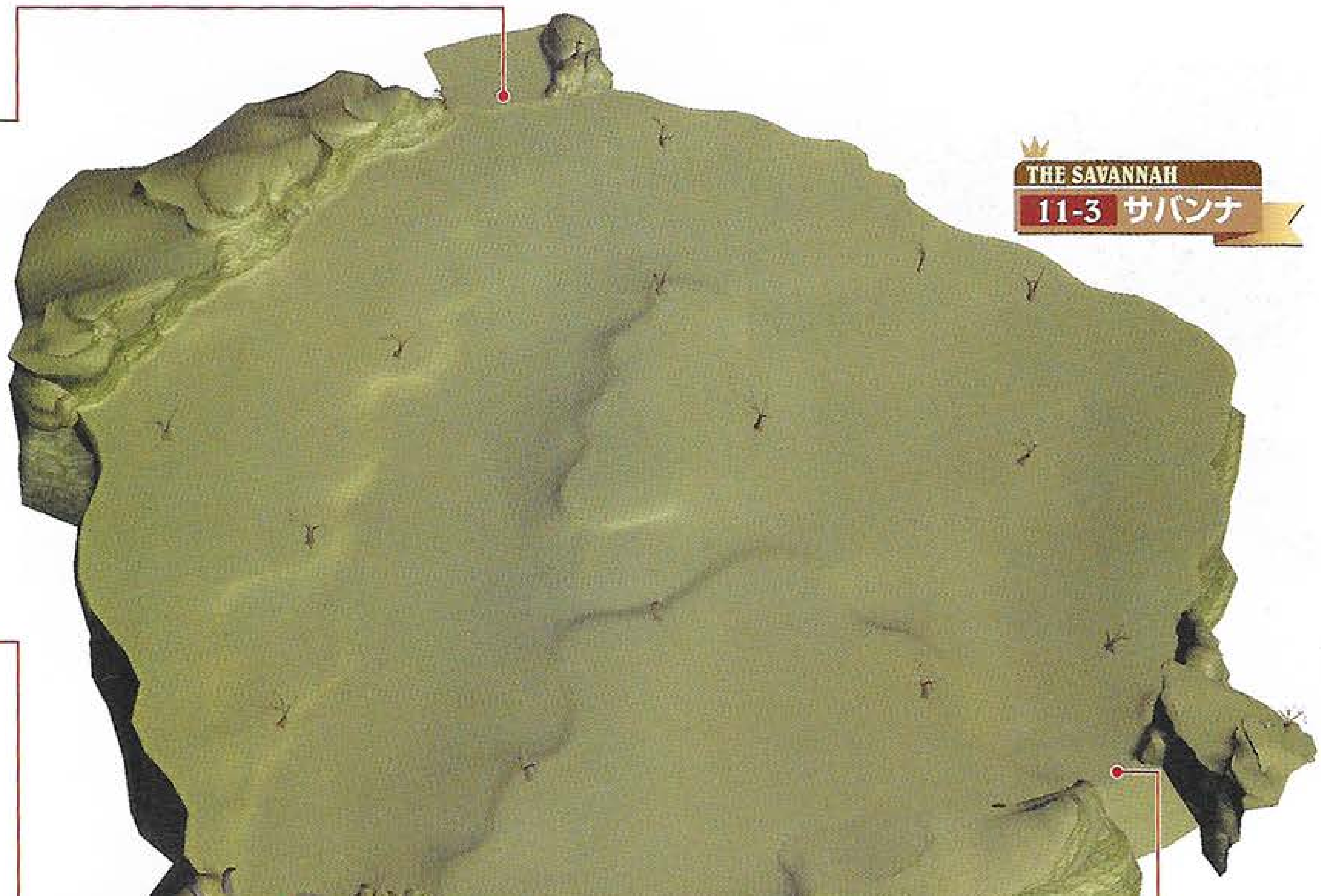
No.	宝箱の中身	宝箱があるマップ
1	サバンナ周辺の地図	11-1
2	エーテル	11-1
3	ミスリルのしずく	11-1
4	ハイポーション	11-2
5	ミスリルのしずく	11-2
6	エーテル	11-2
7	APアップ	11-2
8	ミスリルのかけら	11-2
9	プライド・ロック周辺の地図	11-4
10	ミスリルのしずく	11-4
11	メガエーテル	11-4
12	ハイポーション	11-6
13	APアップ	11-6
14	ミスリルの魔石	11-6
15	ミスリルのしずく	11-6
16	テント	11-6
17	ミスリルのかけら	11-7
18	ハイポーション	11-7
19	ミスリルのしずく	11-7
20	満たされるしずく	11-8
21	ミスリルのしずく	11-8
22	ハイポーション	11-8
23	オアシス周辺の地図	11-9
24	ちぎれたページ	11-9
25	APアップ	11-9

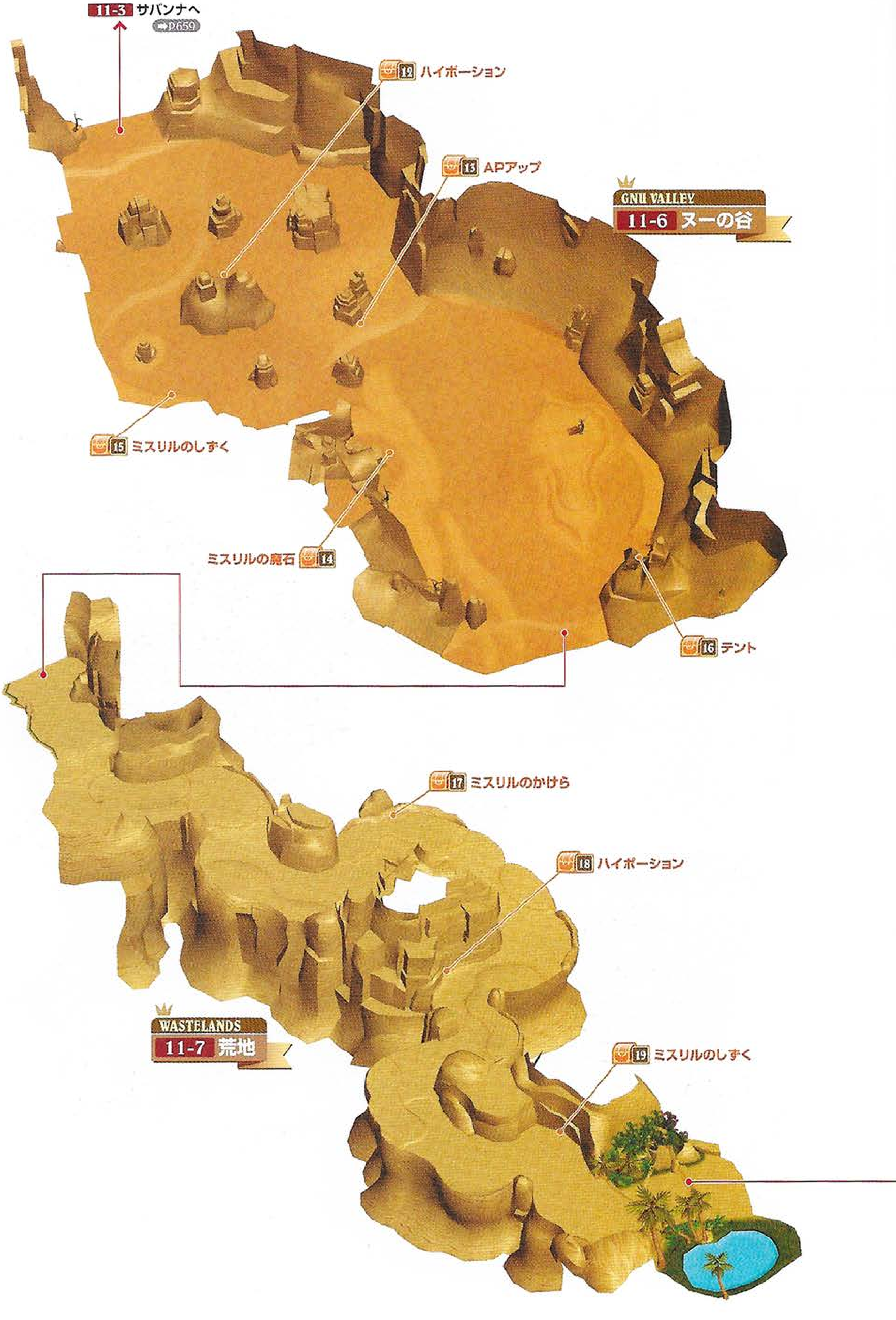
PRIDE LAND Perfect map

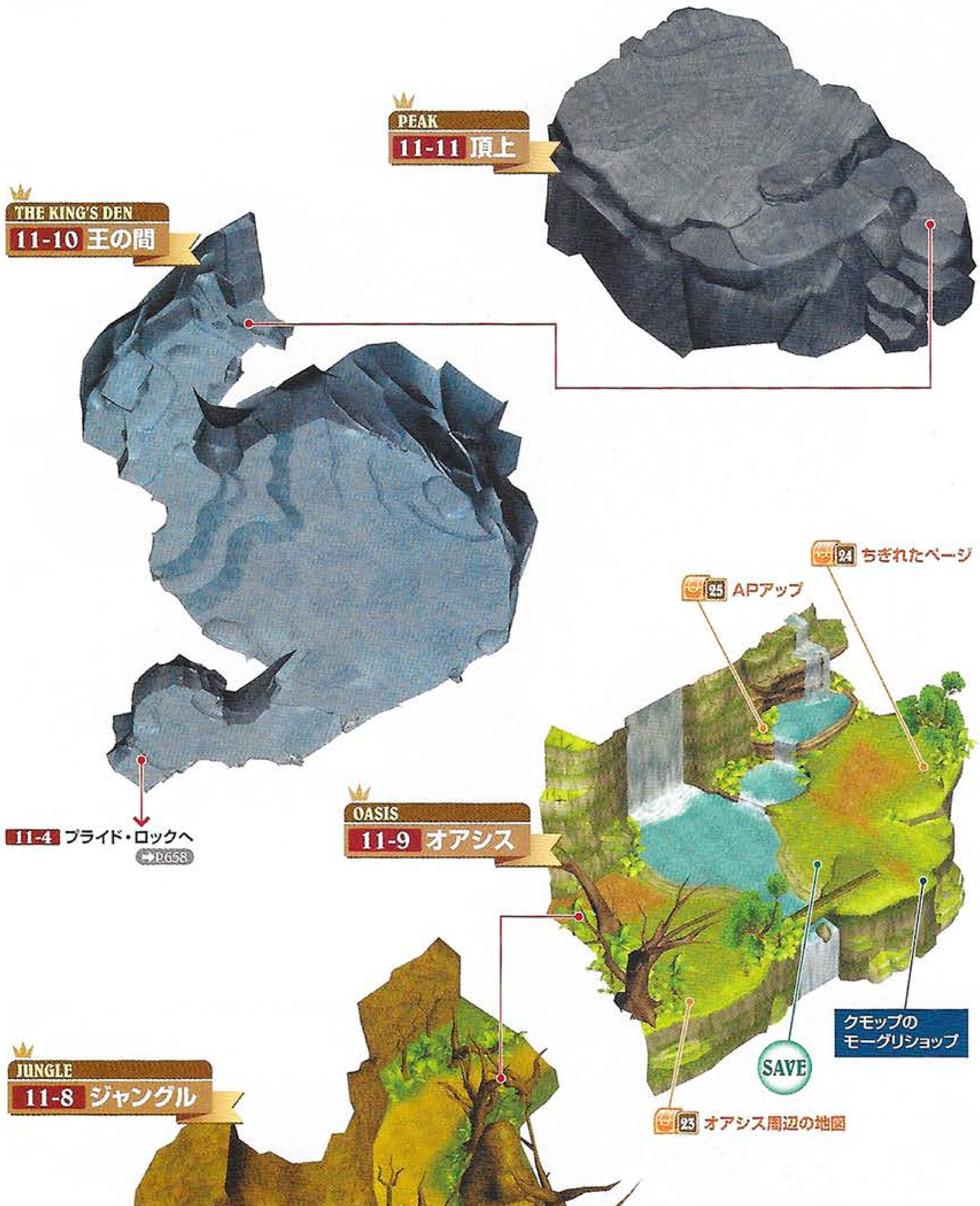
プライド・ランド 詳細マップ




ライオンの絵
STONE HOLLOW
11-5 岩穴
SAVE


THE SAVANNAH
11-3 サバンナ
11-6 ヌーの谷へ
P.660


11-3 サバンナへ
➡P.659
12 ハイポーション
13 APアップ
GNU VALLEY
11-6 ヌーの谷
15 ミスリルのしずく
ミスリルの魔石 14
16 テント
17 ミスリルのかけら
18 ハイポーション
WASTELANDS
11-7 荒地
19 ミスリルのしずく

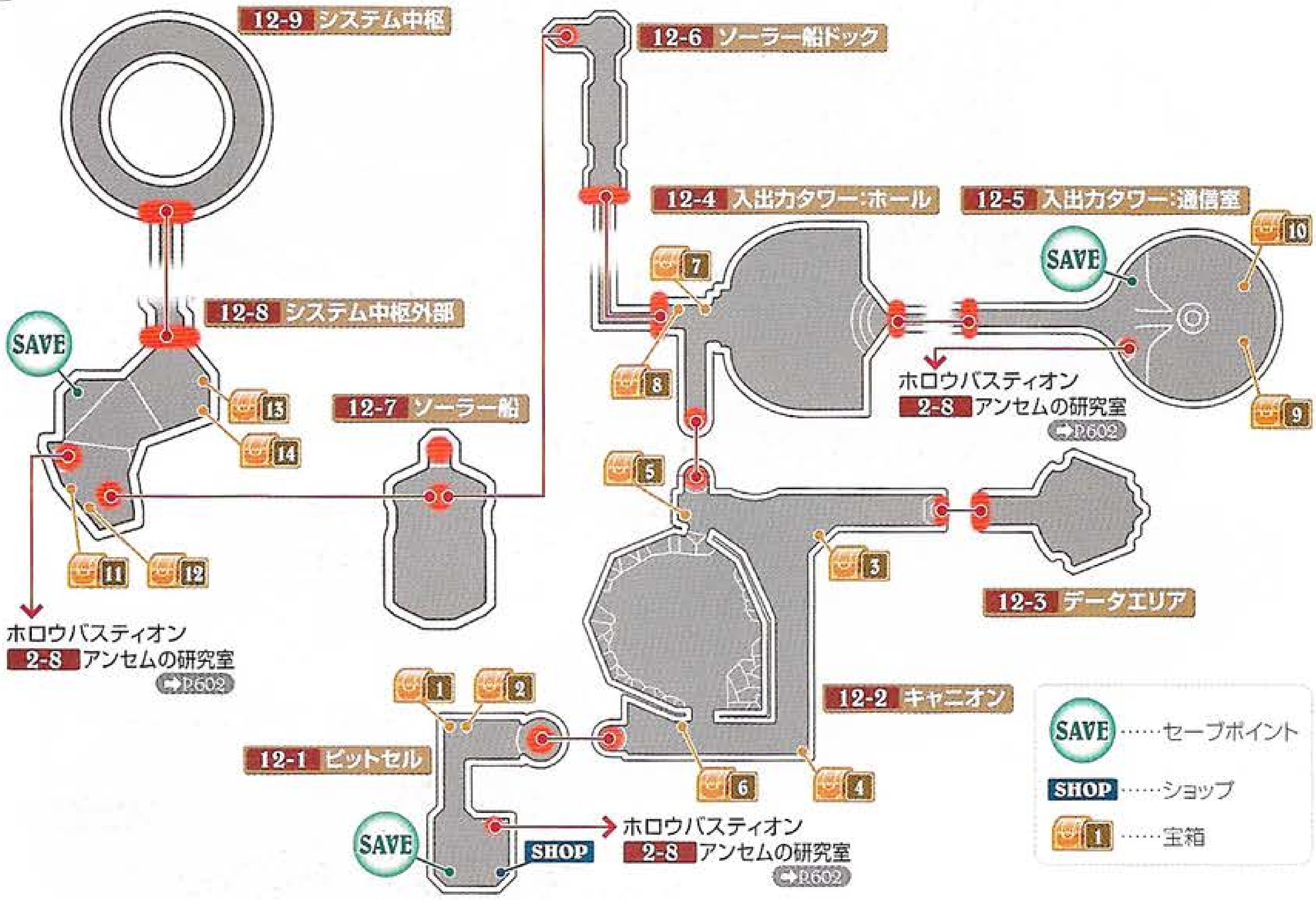

PEAK
11-11 頂上
THE KING'S DEN
11-10 王の間
11-4 プライド・ロックへ
➡P.658
24 ちぎれたページ
25 APアップ
OASIS
11-9 オアシス
クモップの
モーグリショップ
SAVE
23 オアシス周辺の地図
JUNGLE
11-8 ジャングル
21 ミスリルのしずく
20 満たされるしずく
22 ハイポーション



MAP FILE ⑫ -SPACE PARANOIDS-

スペース・パラノイド

賢者アンセムによって管理されていたプログラムの世界。セーブポイントからワールドマップへ出られないが、ターミナルにアクセスすればホロウバスティオンとの行き来ができる。



このワールドのエピソード

エピソード名	追加される条件	BATTLE LV	解説ページ
エピソード1【プログラムの世界へ】	ホロウバスティオンのエピソード2でアンセムのコンピューターにアクセスする	28（※1）	P.292
エピソード2【プログラムの世界、再び】	ホロウバスティオンのエピソード3でアンセムのコンピューターにアクセスする	45	P.320

※1……ホロウバスティオンのエピソード2をクリアしたあとは34

このワールドのナビマップ

ナビマップ名	入手方法	対応マップ
ピットセル周辺の地図	12-1 ピットセルで宝箱 1 を開ける	12-1、12-2
入出力タワー周辺の地図	12-5 入出力タワー：通信室で宝箱 9 を開ける	12-3～12-5
システム中枢周辺の地図	12-8 システム中枢外部で宝箱 14 を開ける	12-6～12-9

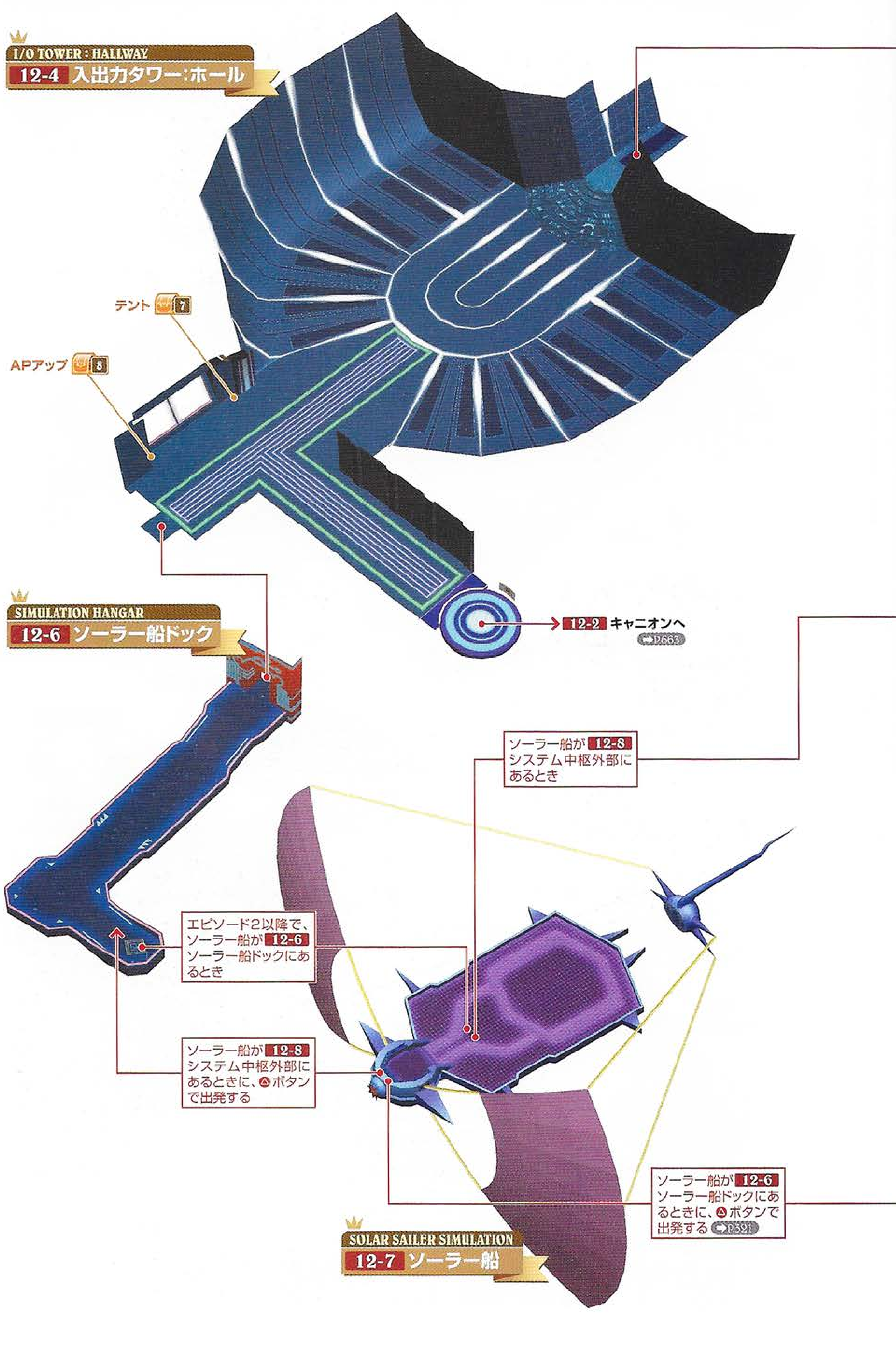
このワールドの宝箱

No.	宝箱の中身	宝箱があるマップ
1	ピットセル周辺の地図	12-1
2	ミスリルの結晶	12-1
3	メガポーション	12-2
4	ミスリルのしずく	12-2
5	ミスリルの魔石	12-2
6	ドライヴリカバー	12-2
7	テント	12-4
8	APアップ	12-4
9	入出力タワー周辺の地図	12-5
10	ガイアベルト	12-5
11	APアップ	12-8
12	オリハルコン	12-8
13	コズミックアーツ	12-8
14	システム中枢周辺の地図	12-8

SPACE PARANOIDS Perfect map

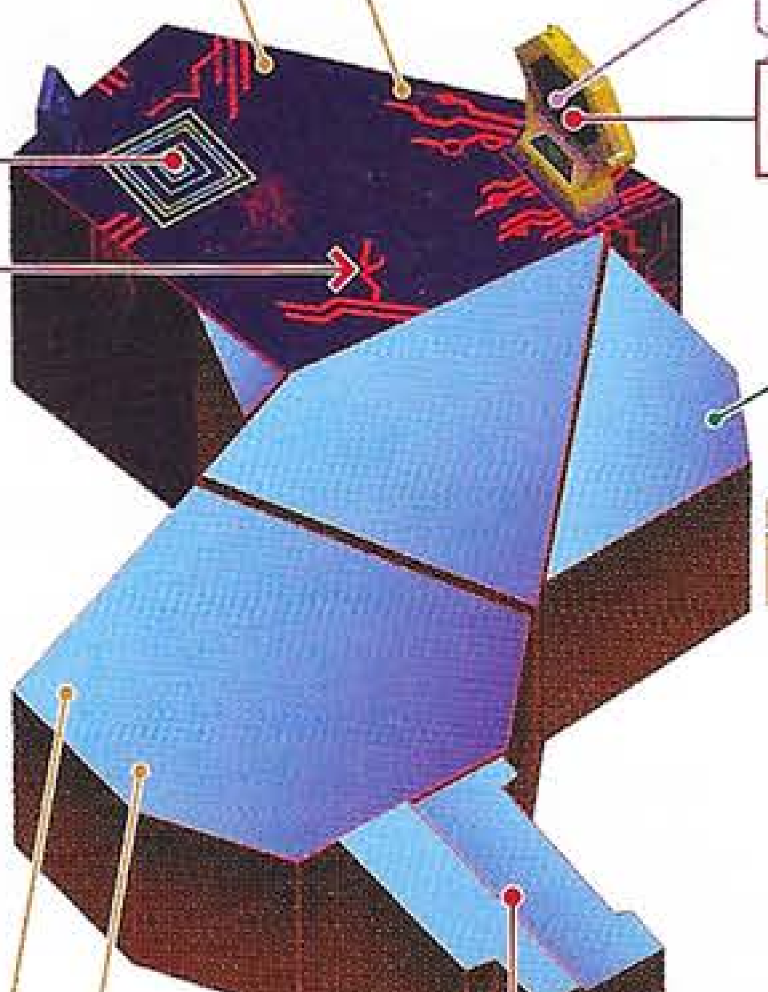
スペース・パラノイド 詳細マップ



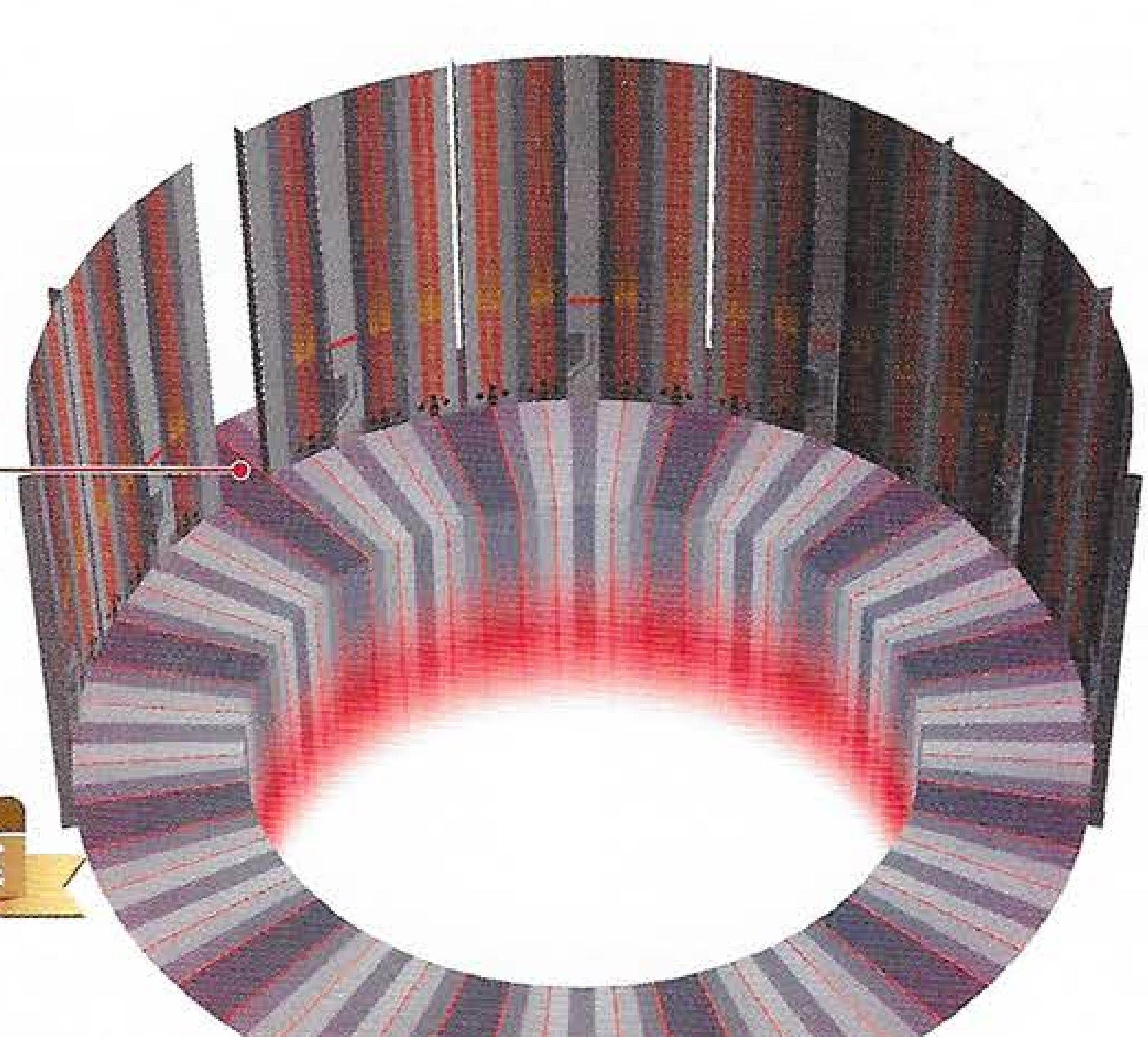

I/O TOWER : HALLWAY
12-4 入出力タワー:ホール
テント 7
APアップ 8
12-2 キャニオンへ
P.663
SIMULATION HANGAR
12-6 ソーラー船ドック
ソーラー船が 12-8 システム中枢外部にあるとき
エピソード2以降で、ソーラー船が 12-6 ソーラー船ドックにあるとき
ソーラー船が 12-8 システム中枢外部にあるときに、△ボタンで出発する
ソーラー船が 12-6 ソーラー船ドックにあるときに、△ボタンで出発する
SOLAR SAILER SIMULATION
12-7 ソーラー船

I/O TOWER : COMMUNICATIONS ROOM
12-5 入出力タワー：通信室





CENTRAL COMPUTER MESA
12-8 システム中枢外部



CENTRAL COMPUTER CORE
12-9 システム中枢

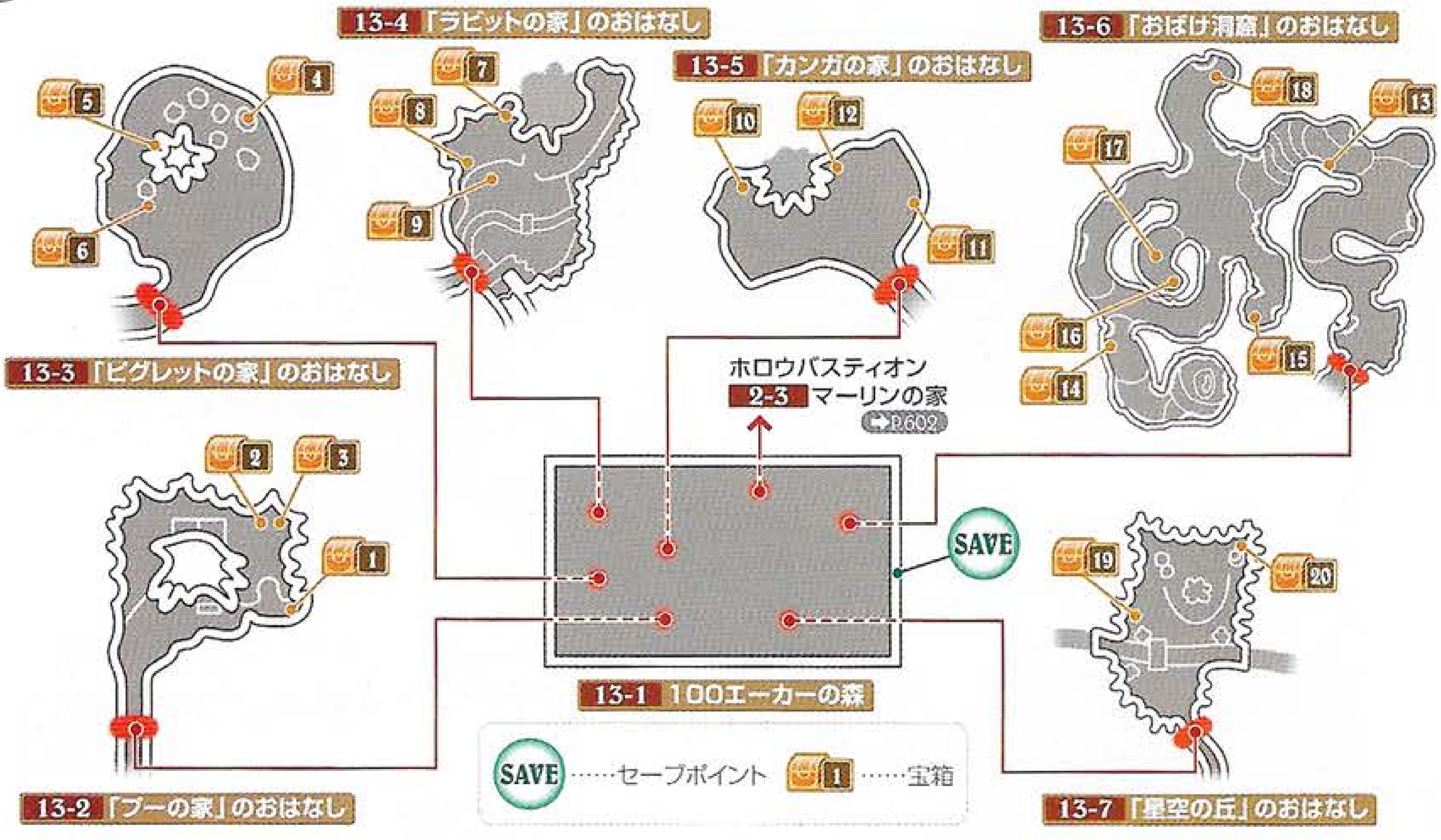
※1……ワールドマップへ出ることはできない



MAP FILE ⑬ -HUNDRED ACRE WOOD-

100エーカーの森

絵本のなかに広がる、プーたちが住むワールド。最初は入れない場所がたくさんあるが、ちぎれたページを手に入れるたびにいろいろな場所へ入れるようになっていき、プーやその仲間たちと再会できる。



このワールドのエピソード

エピソード名	追加される条件	BATTLE LV	解説ページ
エピソード0【失われた記憶】	ザ・ランド・オブ・ドラゴン、ビーストキャッスル、オリンポスコロシアムのうち、ふたつのワールドのエピソード1をクリアする	—	P.230
エピソード1【ちぎれたページをお届け！ 1】	ちぎれたページを手に入れる	—	P.326
エピソード2【ちぎれたページをお届け！ 2】	2枚目のちぎれたページを手に入れる	—	P.326
エピソード3【ちぎれたページをお届け！ 3】	3枚目のちぎれたページを手に入れる	—	P.326
エピソード4【ちぎれたページをお届け！ 4】	4枚目のちぎれたページを手に入れる	1	P.326
エピソード5【ちぎれたページをお届け！ 5】	5枚目のちぎれたページを手に入れる	1	P.326

このワールドのナビマップ

ナビマップ名	入手方法	対応マップ
100エーカーの森の地図	13-2「プーの家」のおはなしで宝箱 1 を開ける	13-2～13-5、13-7
おばけ洞窟の地図	エピソード4をクリアする	13-6

このワールドの宝箱

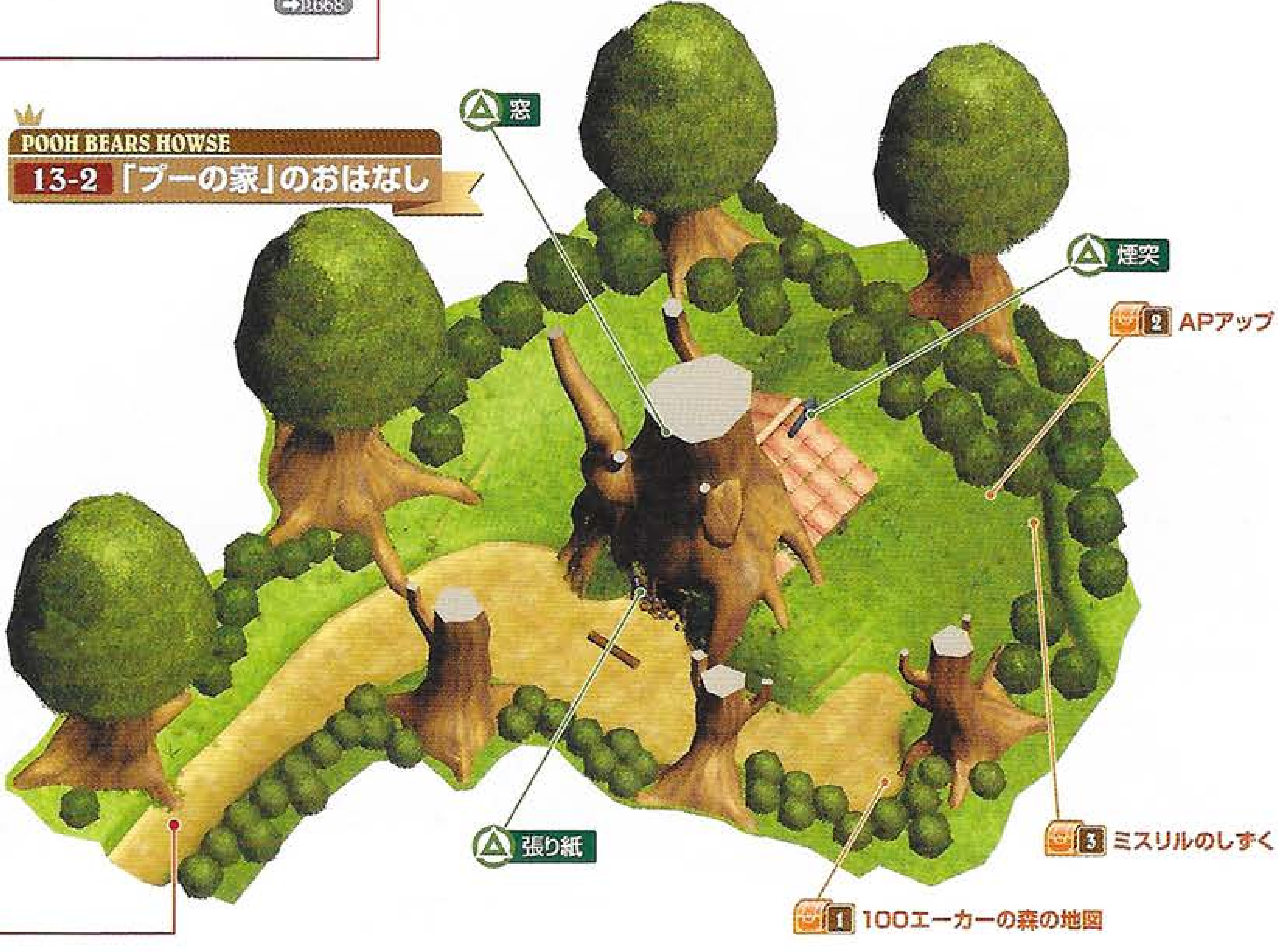
No.	宝箱の中身	宝箱があるマップ
1	100エーカーの森の地図	13-2
2	APアップ	13-2
3	ミスリルのしずく	13-2
4	ガードアップ	13-3
5	APアップ	13-3
6	ミスリルの魔石	13-3
7	ドローリング	13-4
8	ミスリルの結晶	13-4
9	APアップ	13-4
10	マジックアップ	13-5
11	APアップ	13-5
12	オリハル	13-5
13	ミスリルの魔石	13-6
14	APアップ	13-6
15	オリハル	13-6
16	ガードレシピ	13-6
17	ミスリルの結晶	13-6
18	APアップ	13-6
19	コズミックリング	13-7
20	スタイルレシピ	13-7

HUNDRED ACRE WOOD Perfect map

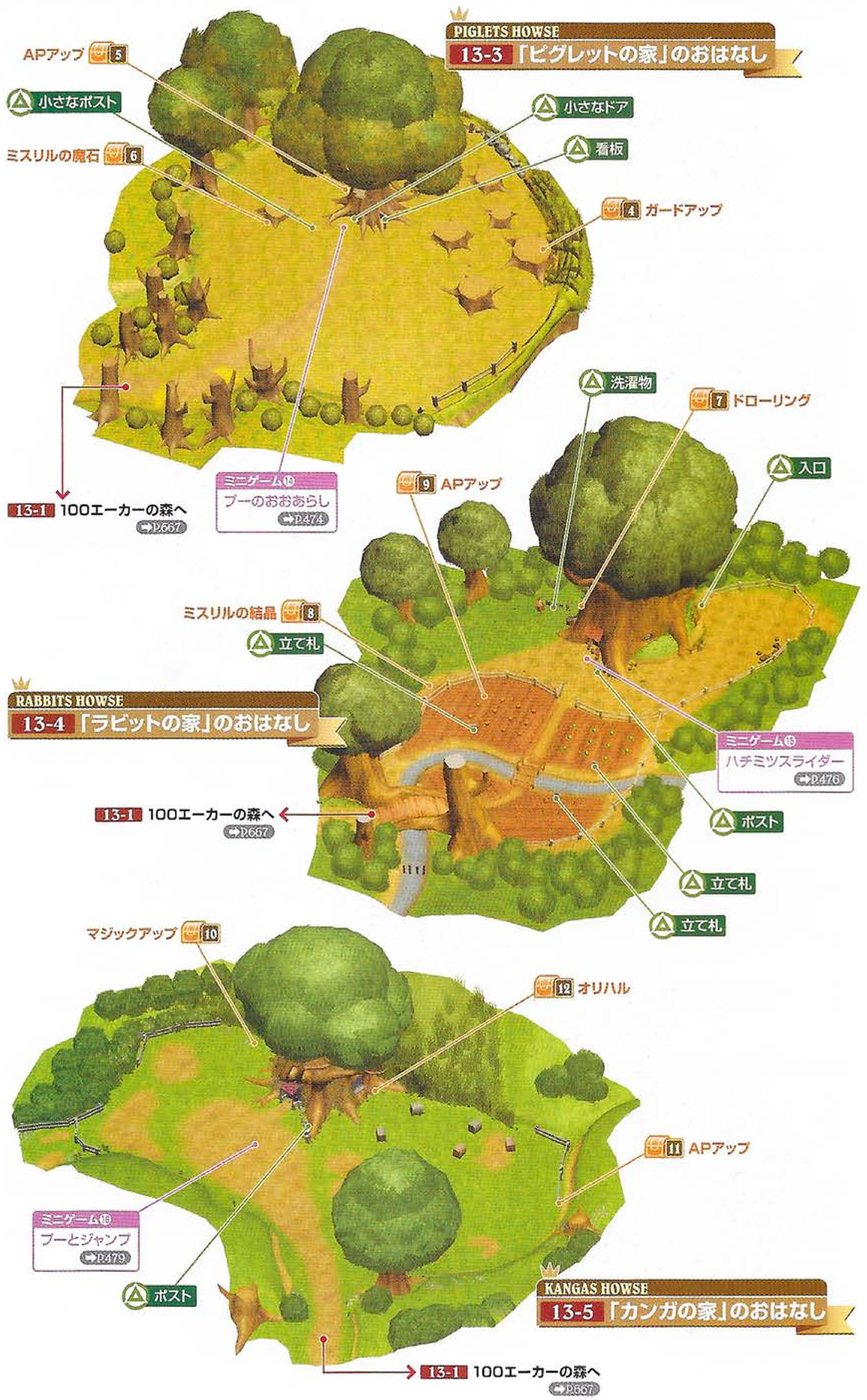
100エーカーの森　詳細マップ

※1……ワールドマップへ出ることはできない



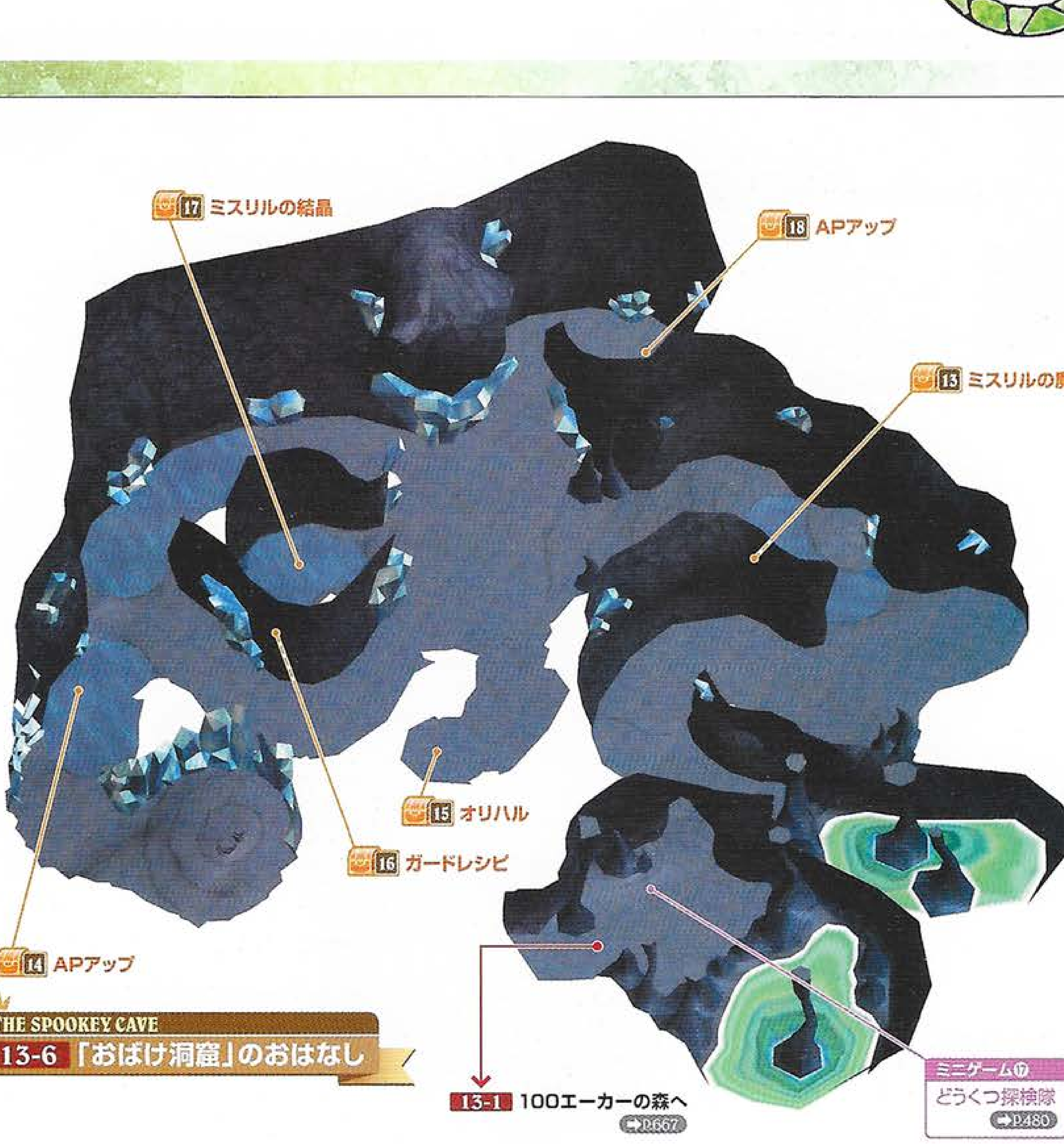


100エーカーの森　詳細マップ



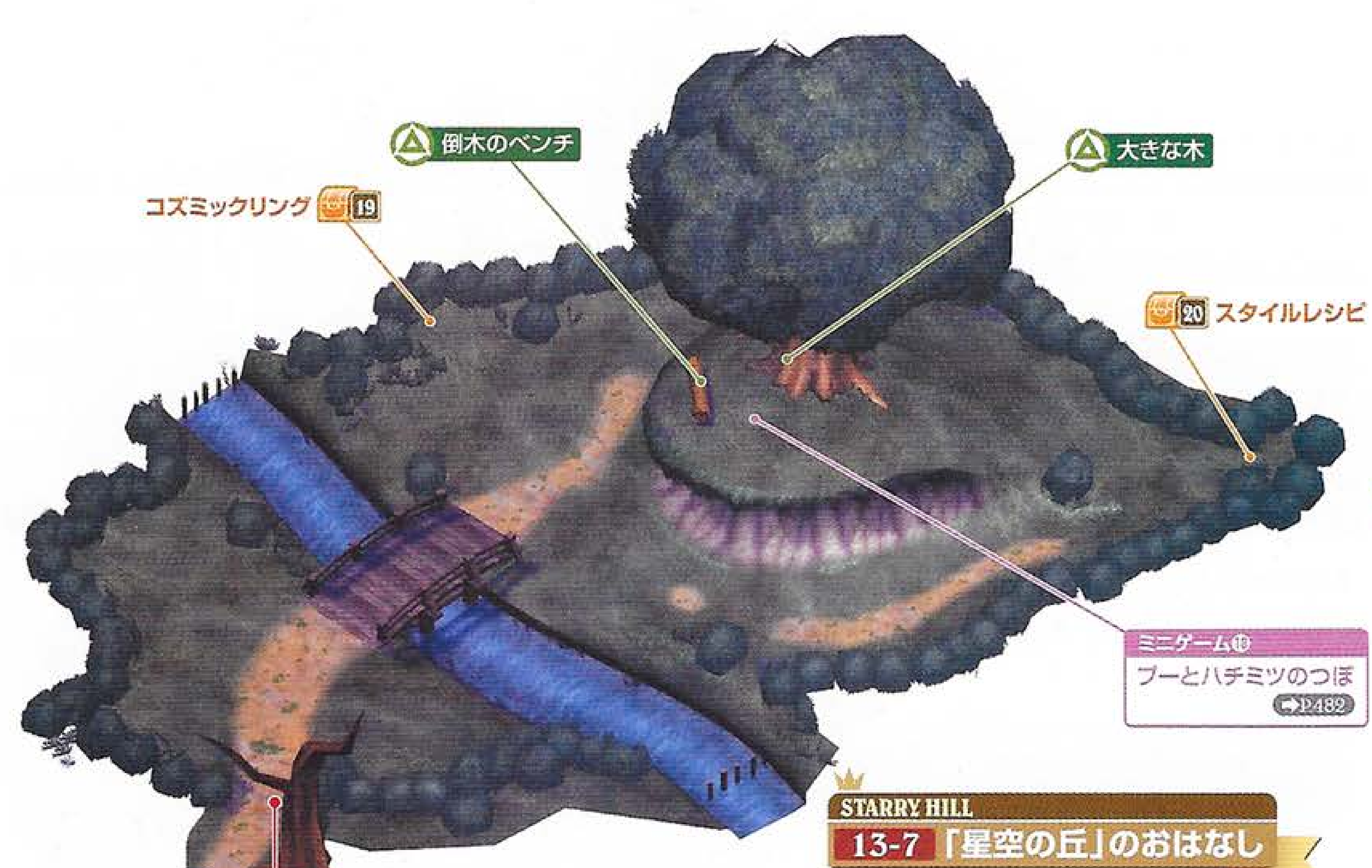
THE SPOOKEY CAVE

13-6 「おばけ洞窟」のおはなし



STARRY HILL

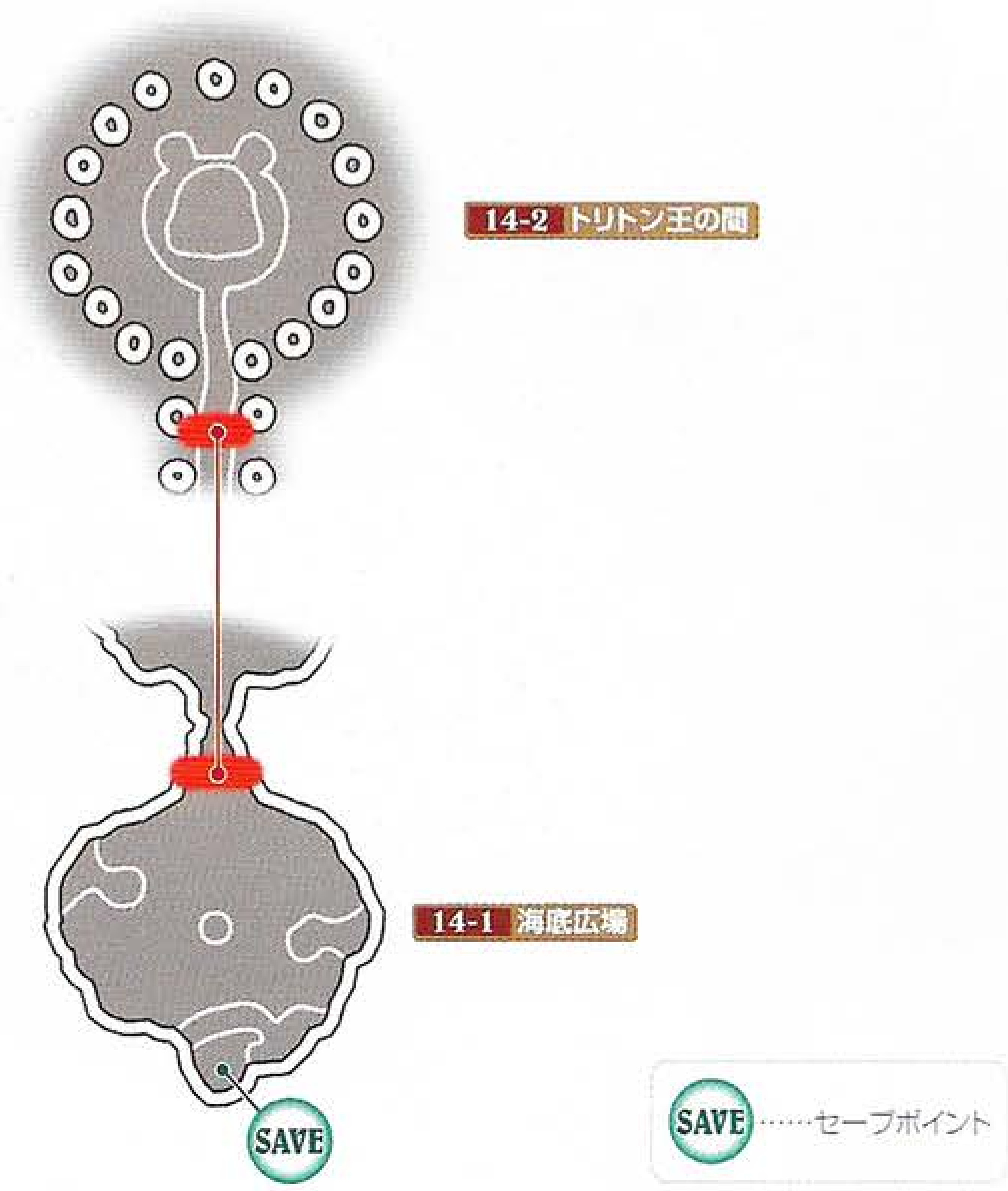
13-7 「星空の丘」のおはなし



MAP FILE ⑭ -ATLANTICA-

アトランティカ

水中を泳ぐときの操作方法は、ふつうに走るときとは大きく異なる。フランダーやセバスチャンがなかなか見つからない場合は、R1ボタンを押して、ロックオンできる相手を捜してみるといい。



このワールドのエピソード

エピソード名	追加される条件	BATTLE LV	解説ページ
エピソード1【海の王国へ！】	ディズニーキャッスルのエピソード1をクリアする	0	P.334
エピソード2【銅像を動かしに行こう！】	『マグネ』を覚える	0	P.334
エピソード3【ミュージカルに参加しよう！】	ドライヴゲージの最大値が5以上になる	0	P.334
エピソード4【落とし物を拾いに行こう！】	『マグネラ』を覚える	0	P.334
エピソード5【最高のミュージカルを！】	『サンダガ』を覚える	0	P.334

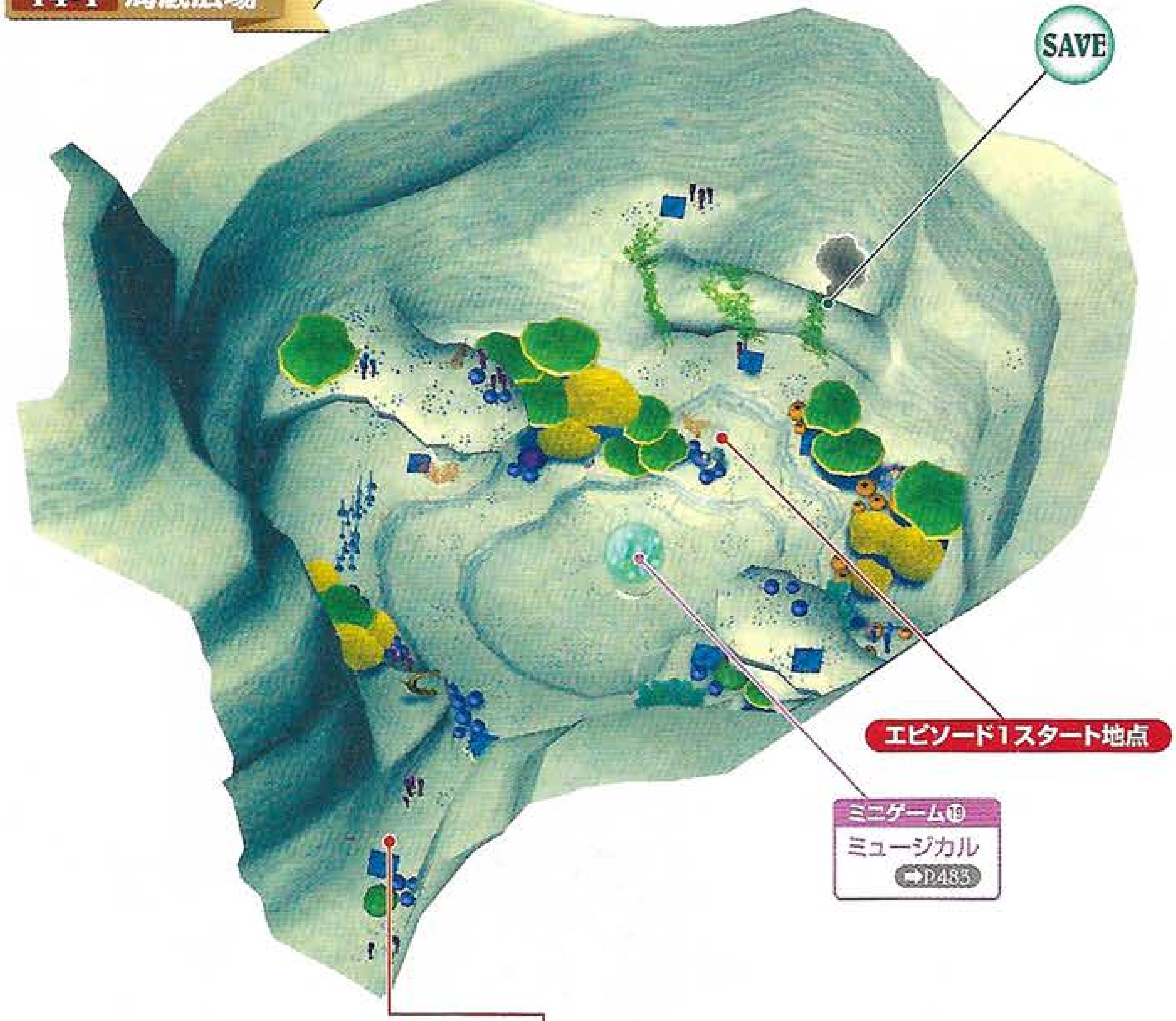
このワールドのナビマップ

ナビマップ名	入手方法	対応マップ
海底王国の地図	エピソード1の 14-1 海底広場でミュージカルの練習をクリアする	14-1 、14-2

ATLANTICA Perfect map

アトランティカ 詳細マップ

UNDERSEA COURTYARD
14-1 海底広場

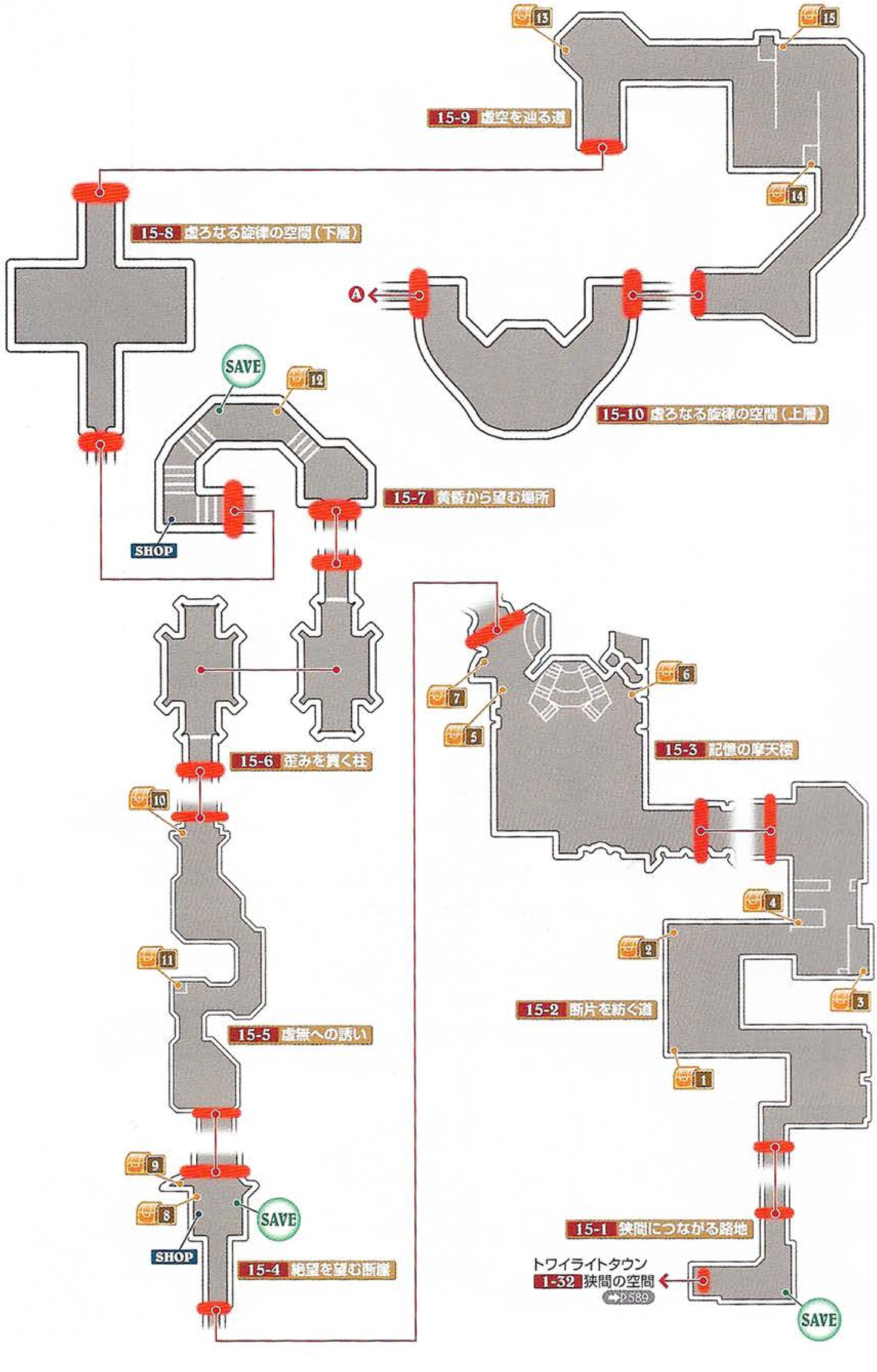




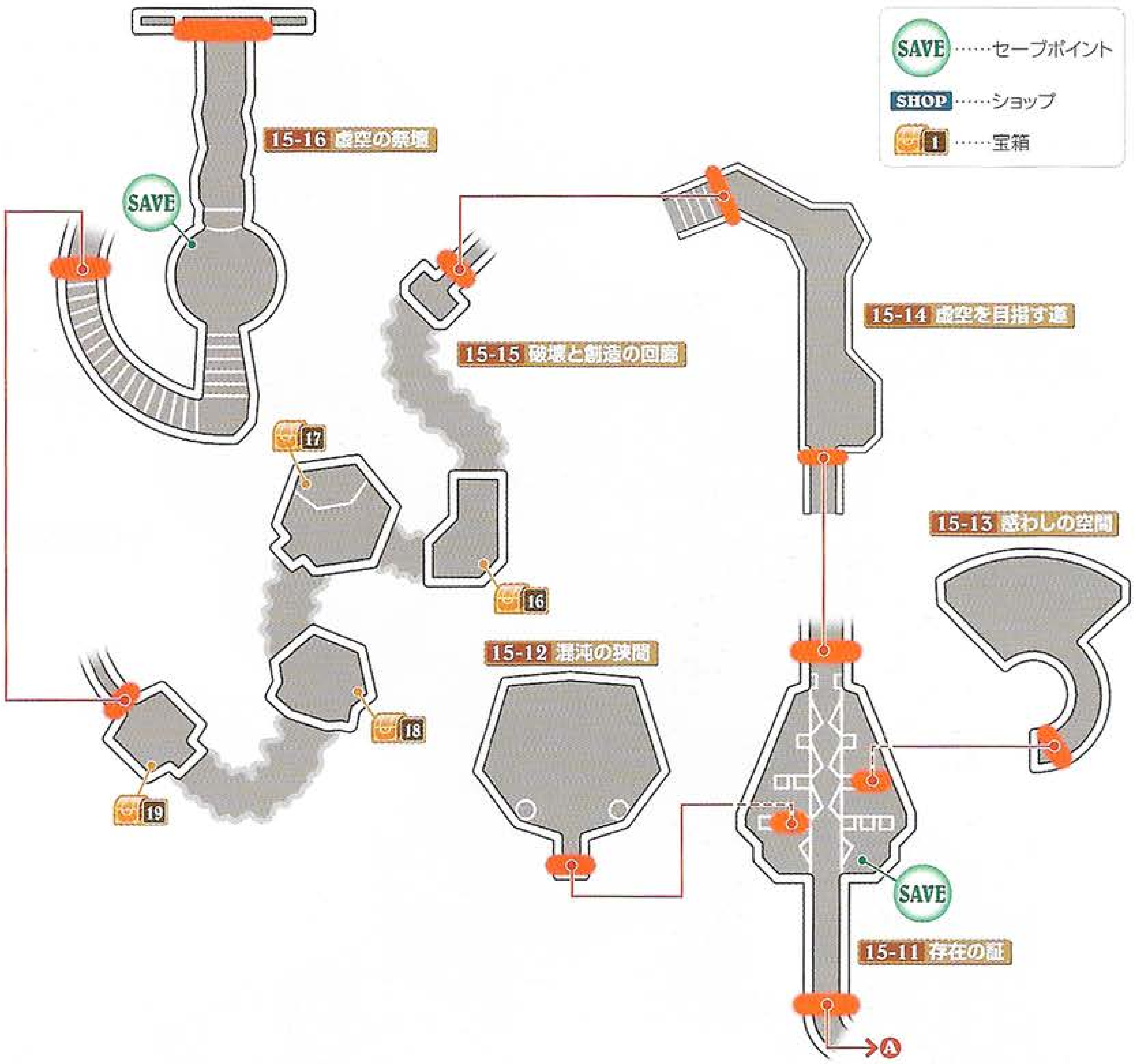
TRITON's THRONE
14-2 トリトン王の間

MAP FILE ⑮ -THE WORLD THAT NEVER WAS-

存在しなかった世界



XIII機関の本拠地がある、謎のワールド。はじめはワールドマップから降りられないが、トワイライトタウンを経由して訪れたあとは、ワールドマップとの行き来が可能になる。



このワールドのエピソード

エピソード名	追加される条件	BATTLE LV	解説ページ
エピソード1【最後の戦いへ！】	トワイライトタウンのエピソード2をクリアする	50	P.340

このワールドのナビマップ

ナビマップ名	入手方法	対応マップ
ダークシティの地図	15-4 絶望を望む断崖で宝箱 8 を開ける	15-1 ～ 15-4
存在しなかった城の地図	エピソード1の 15-10 虚ろなる旋律の空間（上層）でカイリと話す	15-5 ～ 15-16

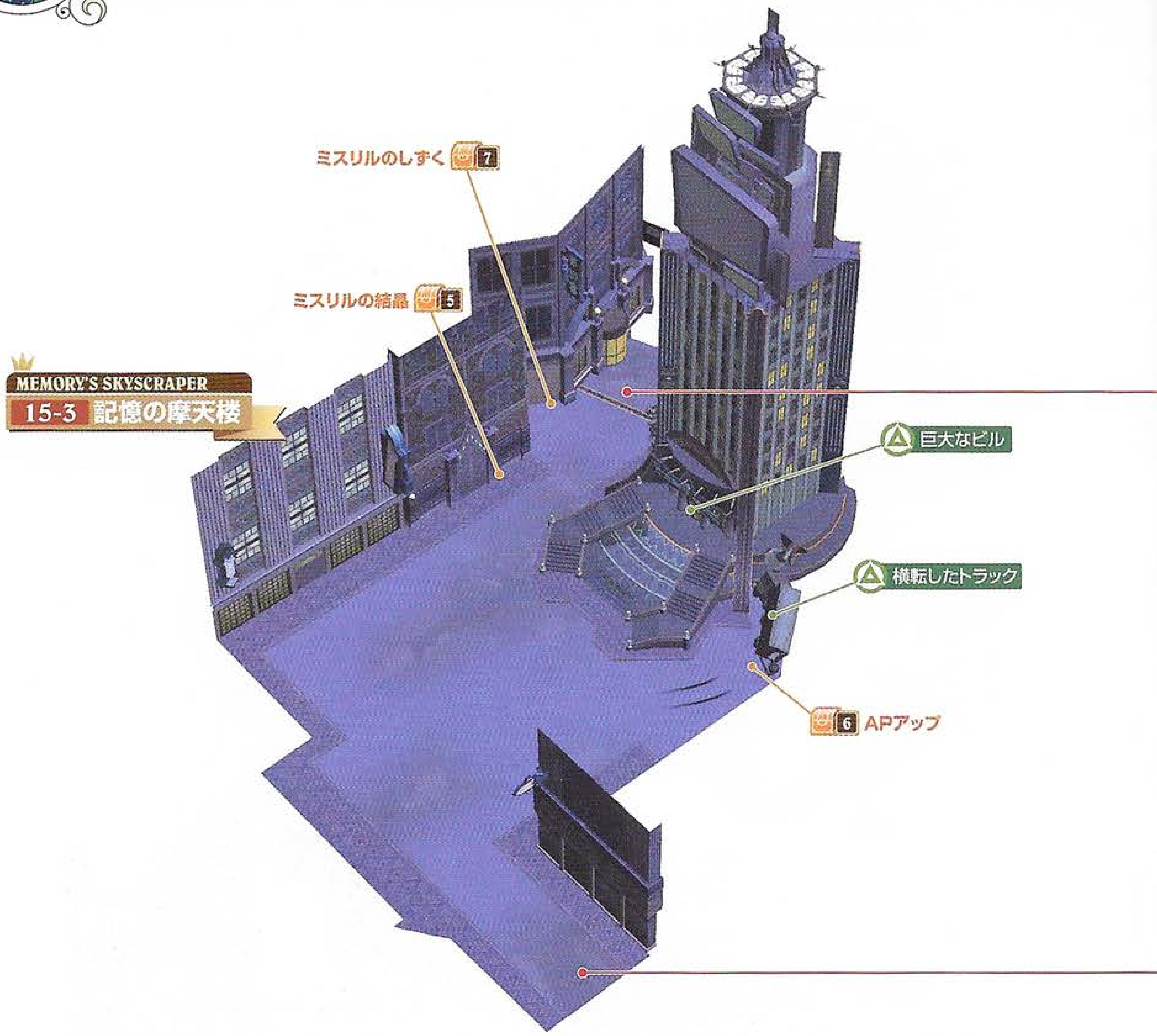
このワールドの宝箱

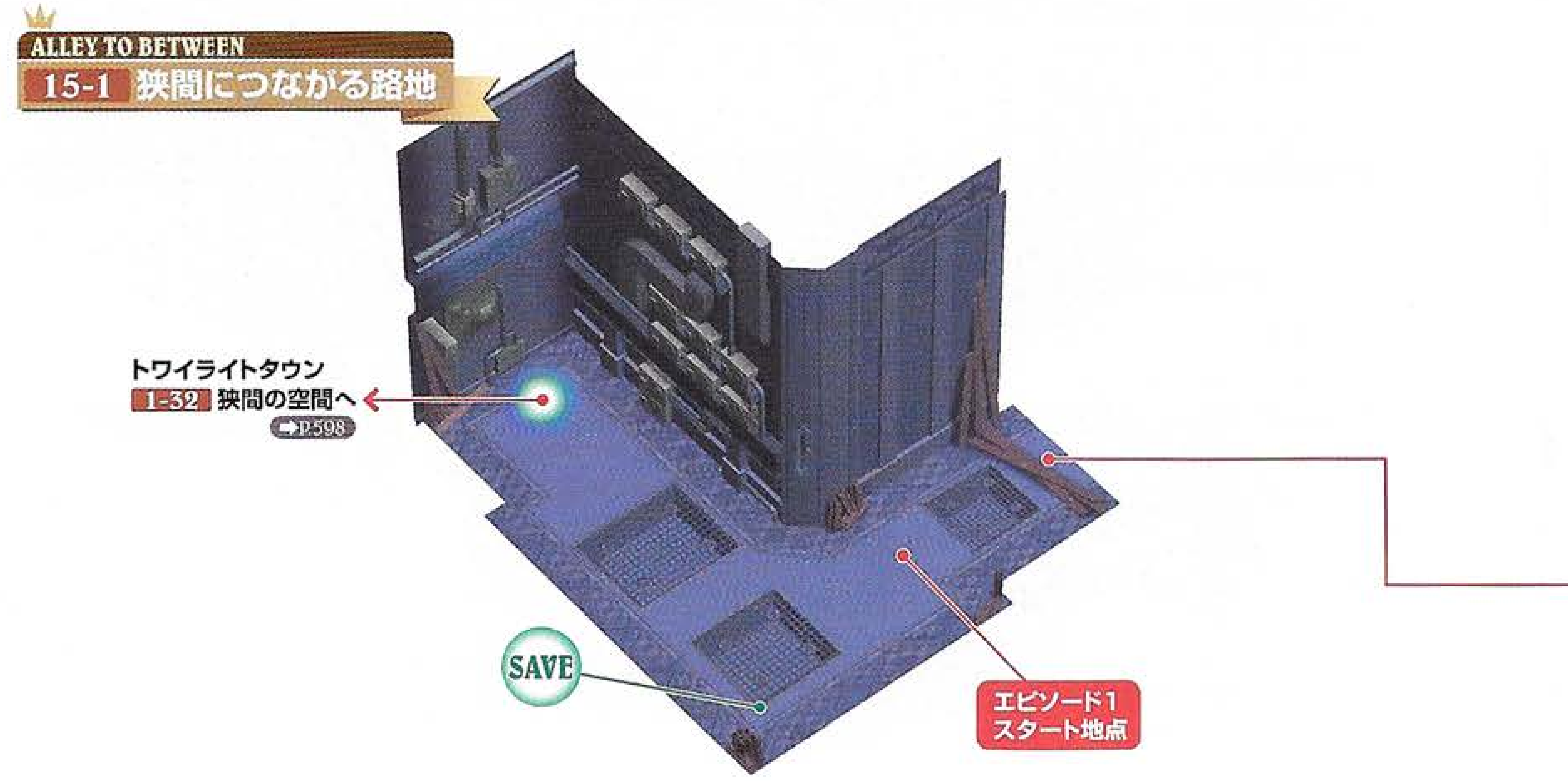
No.	宝箱の中身	宝箱があるマップ
1	ミスリルのしずく	15-2
2	ミスリルの結晶	15-2
3	APアップ	15-2
4	オリハル	15-2
5	ミスリルの結晶	15-3
6	APアップ	15-3
7	ミスリルのしずく	15-3

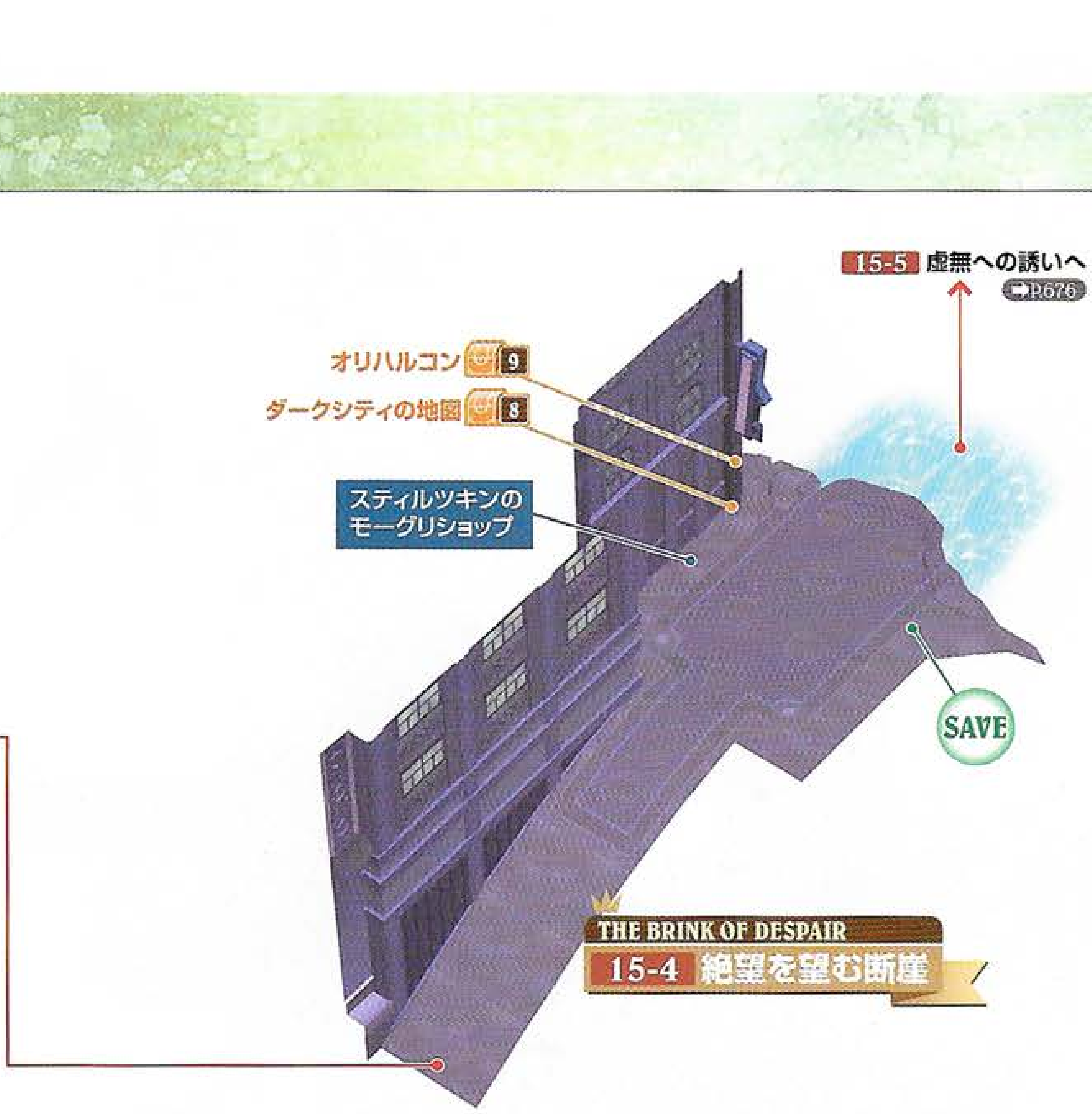
No.	宝箱の中身	宝箱があるマップ
8	ダークシティの地図	15-4
9	オリハルコン	15-4
10	ミスリルの魔石	15-5
11	オリハル	15-5
12	コズミックベルト	15-7
13	ミスリルの魔石	15-9
14	オリハル	15-9

No.	宝箱の中身	宝箱があるマップ
15	ミスリルの結晶	15-9
16	ミスリルのしずく	15-15
17	APアップ	15-15
18	ミスリルの結晶	15-15
19	オリハル	15-15

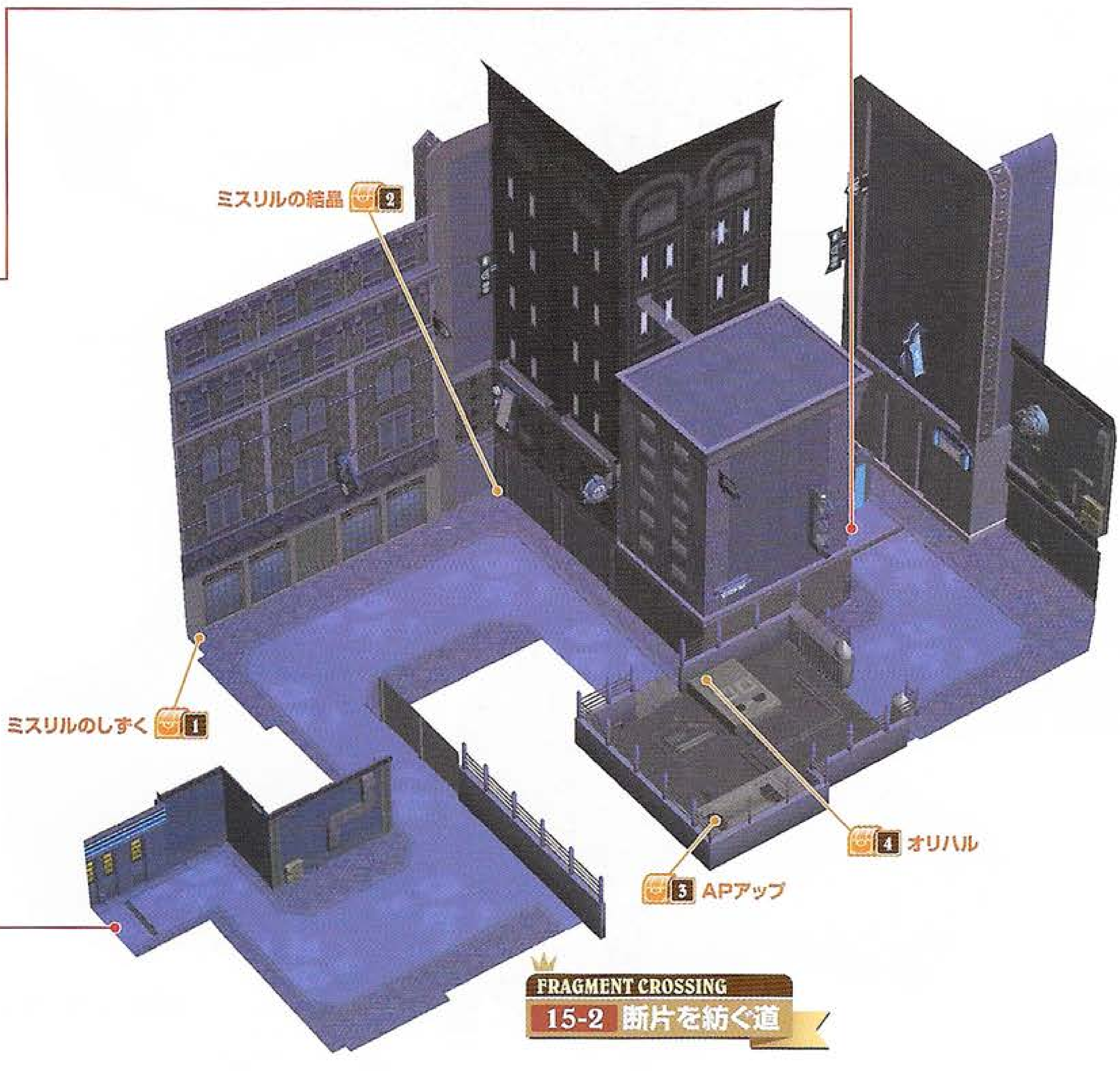
存在しなかった世界 詳細マップ





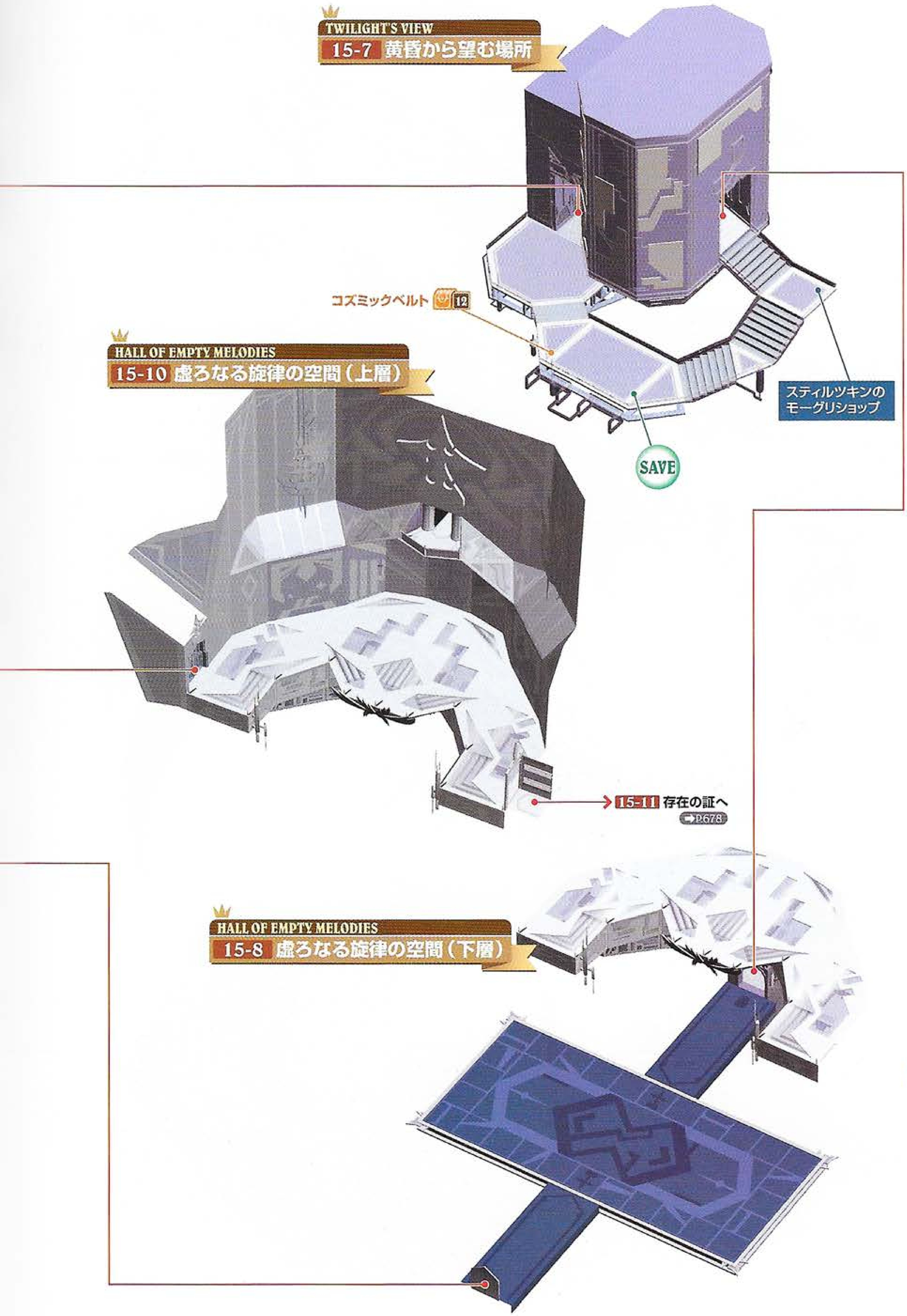


THE BRINK OF DESPAIR
15-4 絶望を望む断崖

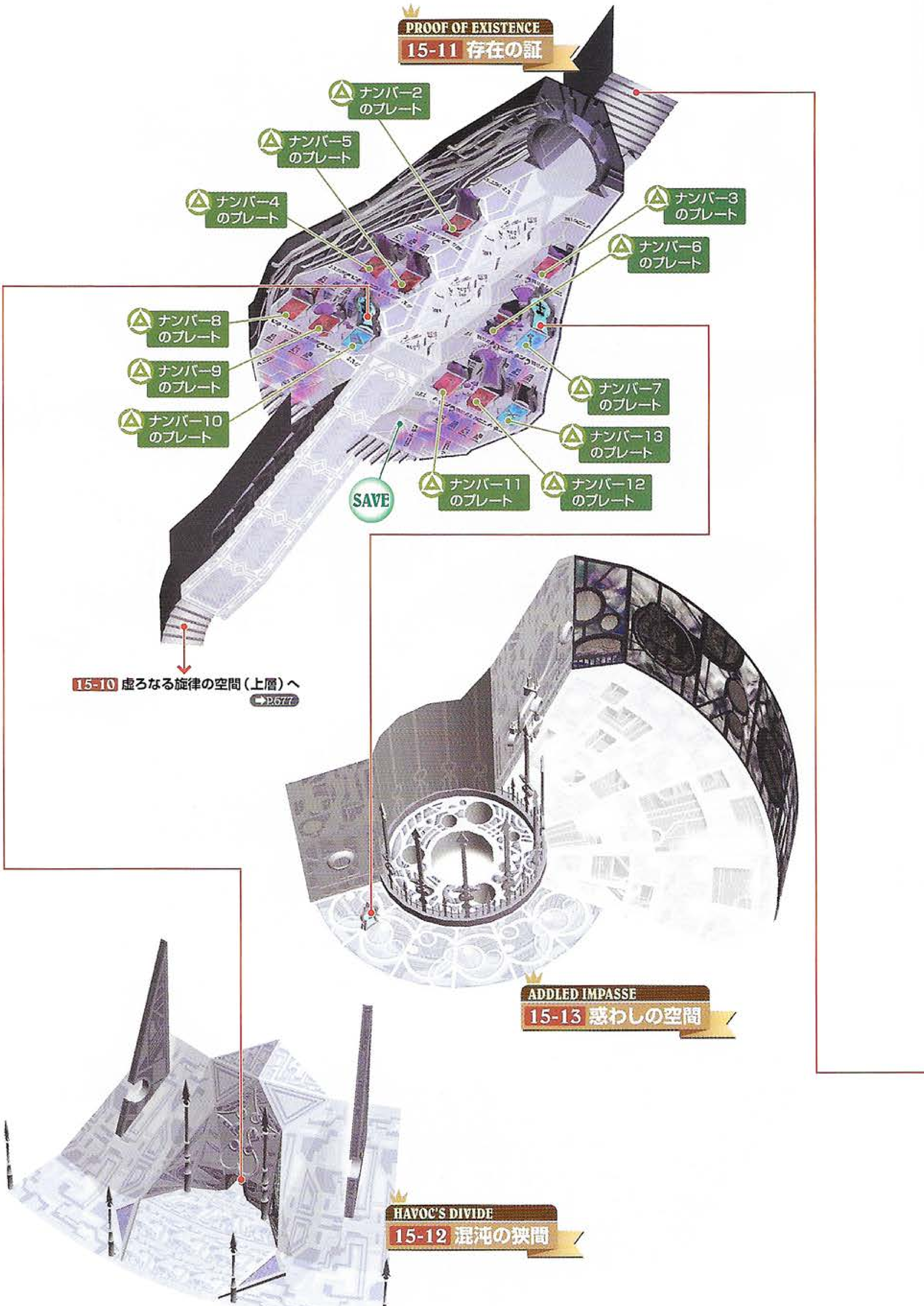


FRAGMENT CROSSING
15-2 断片を紡ぐ道


10 ミスリルの魔石
CROOKED ASCENSION
15-6 歪みを貫く柱
エレベーターで移動
オリハル 11
NOTHING'S CALL
15-5 虚無への誘い
15-4 絶望を望む断崖へ
➡P.675
14 オリハル
NAUGHT'S SKYWAY
15-9 虚空を辿る道
13 ミスリルの魔石
15 ミスリルの結晶

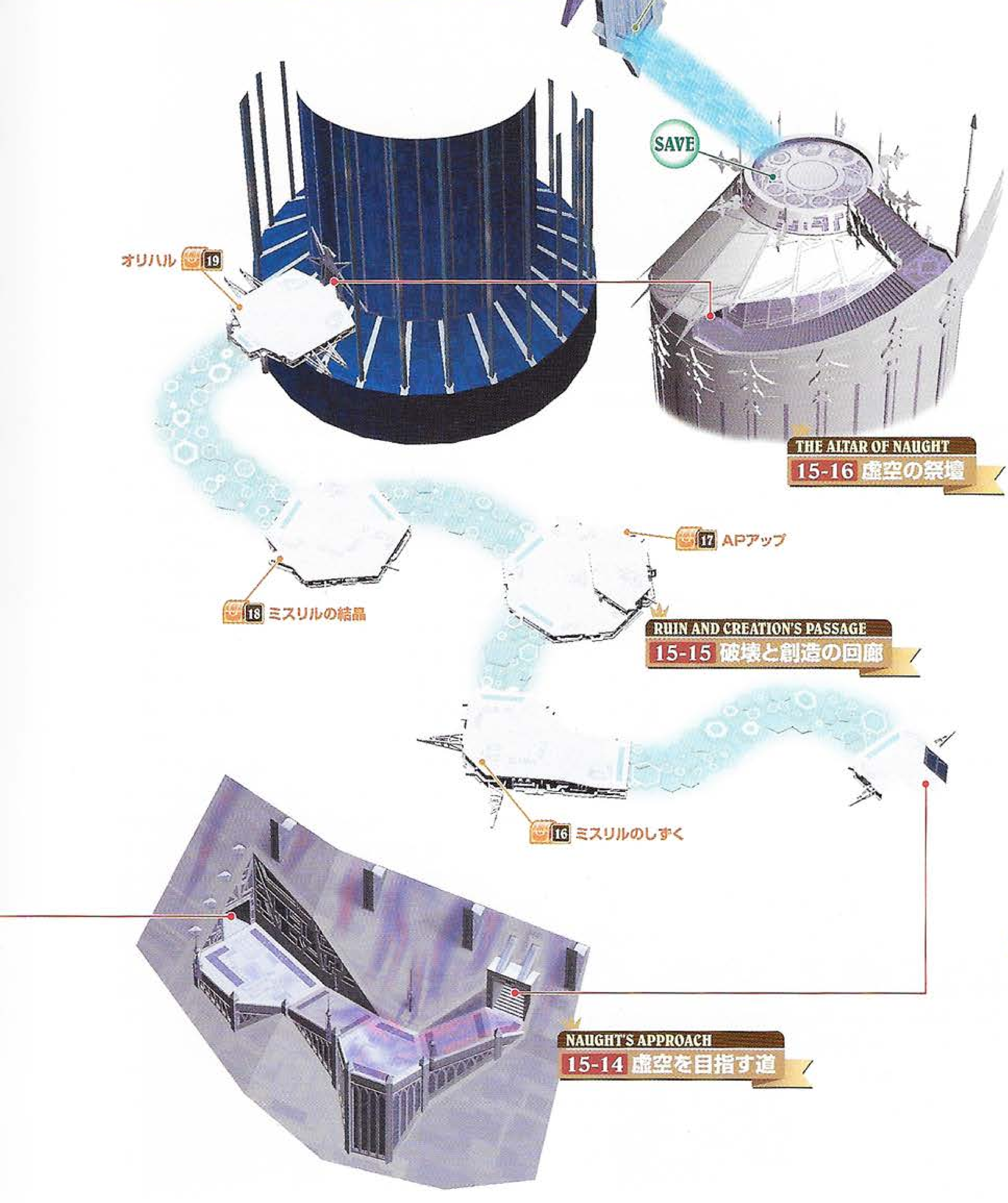


TWILIGHT'S VIEW
15-7 黄昏から望む場所
コズミックベルト 12
スティルツキンの
モーグリショップ
SAVE
HALL OF EMPTY MELODIES
15-10 虚ろなる旋律の空間（上層）
15-11 存在の証へ
➡P.678
HALL OF EMPTY MELODIES
15-8 虚ろなる旋律の空間（下層）


PROOF OF EXISTENCE
15-11 存在の証
ナンバー2のプレート
ナンバー5のプレート
ナンバー4のプレート
ナンバー3のプレート
ナンバー6のプレート
ナンバー8のプレート
ナンバー9のプレート
ナンバー10のプレート
ナンバー7のプレート
ナンバー13のプレート
ナンバー11のプレート
ナンバー12のプレート
SAVE
15-10 虚ろなる旋律の空間（上層）へ
P.677
ADDLED IMPASSE
15-13 惑わしの空間
HAVOC'S DIVIDE
15-12 混沌の狭間

マップコラム Column 足場をつなぐ光の床

15-15 破壊と創造の回廊では、足場が途中で途切れている。しかし、特定の足場のフチに近づくと光の床が出現し、その上を進むことができるのだ。光の床が出現する場所がわからないときは、ナビマップを見るか、足場にある青いプレートを目印にするといいだろう。



サウンドチーム



トワイライトタウンの曲は“たそがれ感”“夕暮れ”がキーワード

――今回の音楽は、どのようなコンセプトから制作がはじまったんですか？

下村　最初に哲さん（ディレクター：野村哲也氏）と話して、『KH』の音楽の世界観を引き継ぎつつ、うまく新曲をミックスする、という感じで進めていくことになりました。前作と同じ曲でも、そのままではなくてちょっとアレンジしてほしい、という要望も言われましたね。曲がもともと持っているイメージを大きく変えてしまわないように、基本的には同じ曲だけど、よく聞くと「あ、ちょっとアレンジされてる」と気づくぐらいでいこうと。

――新登場したワールドの音楽については、どういったイメージで作曲されたんですか？

下村　たとえばビーストキャッスルだと、ゲームは原作の映画とちがってちょっと暗い雰囲気なんですよね。だから、原作の雰囲気を損なわないようにしつつ、見た目のイメージを融合させて、“ダークな舞踏会”という感じの曲を作りました。どのワールドも、原作の曲からあまりにもかけ離れてしまうと、原作のファンのかたに「これはちょっと……」という印象を与えてしまうので、注意して作っていましたね。

――一番苦労したワールドはどこですか？

下村　『KHCOM』から引き継いだ曲ですけど、トワイライトタウンかなあ。あそこの曲は、哲さんが最初から強いイメージを持っていて、私が「これしかない！」と思って提出しても、全然OKが出なくて。相当煮詰まってしまって、最後の最後にパッとできたのが、ようやく採用になったんです。哲さんからは、夕暮れ感とかたそがれ感がほしいと言われましたね。「夕暮れで一日が終わる切なさとか、何とも言い切れぬ郷愁みたいな感じ。でも、哀しいという方向にはいかない、スキ間的な感情が出るような雰囲気」みたいな。

――OKが出るまで、何曲作ったんですか？

下村　（石元氏に向かって）3曲ぐらい？

石元　いや、もっと作ってますよ。下村さんからデータを受け取って、僕のほうから野村に聴かせていたんですけど、何度も「いい曲なんだけど、でもね」と言われましたから。

下村　石元くんにはよくなぐさめてもらいましたよ、「今回はいけると思ったんですけどね」って（笑）。

――下村さんが作った曲をPS2で再生するためのデータに変換するのが、石元さんなんですよね。

石元　ええ。僕は前作には関わっていなかったので、音色とかデータはすべてイチから作り直しているんです。当然、前作の音よりカッコ良くするという大前提で作りましたから、みなさんにそう感じていただければいいなと思いますね。

下村　たとえば哲さんから「ここはもっとワイルドな感じにして」と言われて、「じゃあ、石元くんにワイルドな音で作ってもらうから、あとはよろしく」って丸投げしちゃったことも、結構あったよね。

石元　あぁ、ありましたね。「もう少しゴージャスで、きらびやかな音にしてほしい」とか（笑）。

――前作では、トラヴァースタウンの曲にサックスの生演奏が使われていましたが、今回はそのような手法は入っていないんですか？

石元　じつは、最初のトワイライトタウンの曲で出てくるサックスの音は、前作と同じ人間が吹いたものを使っています。それから、『グミシップ』のブロークンハイウェイなどの曲も、ギターとベースは実際に弾いてもらった生演奏のデータを入れてあるんですよ。

※1……植松伸夫氏がひきいるロックバンド。メンバーは、スクウェア・エニックスのサウンドスタッフが中心

ミュージックコンポーザー
下村陽子
YOKO SHIMOMURA



自分だけが知っている本作の秘密

前作で使った合唱の曲は、作業中にいつもトラブルが起こる"呪われた曲"でしたが、今回も自宅でその曲を鳴らしたら、ブレーカーが落ちたり断水したり……。もうこの曲には触りたくない(笑)。

シンセサイザーオペレーター
石元丈晴
TAKEHARU ISHIMOTO



自分だけが知っている本作の秘密

『グミシップ』のハイウェイで流れる曲にギターとベースの生演奏を使っていますが、その部分はTHE BLACK MAGES(※1)の関戸　剛さんと河盛慶次くんにお願いして弾いてもらいました。

リアルに重なっていたキャラクターと声優の成長

――音楽といえば、今回はアトランティカのミュージカルがウリのひとつですよね。

下村　あの5曲のうち、最初と最後、それからアースラのところが、私の作った曲です。ミュージカルは、歌詞が先に決まっていたので大変でした。先に歌詞があると、どうしてもメロディーが単純になりやすくなるから、どうやって聴かせられるメロディーにするか悩んだり、完成したあとも歌う声優さんたちの音域に合わせて微調整したり、かなり苦労しましたね。

石元　下村さんは、歌のレコーディングまでが大変だったと思いますよ。キーが高すぎて声優さんの声が出なかったときのために、1音下げる準備をしたりとか。

下村　だから、実際にスタジオで歌っていただいたときには、ようやく苦労がむくわれた感じでした。

――ほかのワールドだと、タイムレス・リバーは、こもった感じの音になっていて驚きました。

須賀　見た目がほかのワールドとは全然ちがうので、音も変えたほうがいいだろう、ということを、効果音の担当者とも話していたんですよ。それでいろいろと試行錯誤しながら、昔の白黒映画っぽい音を作っていきました。

稲倉　効果音のほうでは、環境音(周囲の雑音)を鳴らすかわりに、映画フィルムのリールがまわる音とかノイズとかをつねに鳴らしているんです。それから、あのワールドでは、楽器で効果音を表現するという当時のアニメの演出をマネています。歩く音が木琴だったりとか、ぶつかったときにシンバルが鳴ったりとか。

――効果音と言えば、スペース・パラノイドの足音もおもしろかったです。

稲倉　あれは、原作の映画の音に似せて作っているんですよ。『トロン』のワールドでは、原作と同じように、'70年代や'80年代のコンピューターの音をイメージしたものにしましたが、そうやってワールドごとの雰囲気に沿った効果音を作るのは、かなり大変でしたね。とくに今回は、アニメではなく生身の人間が演じた『パイレーツ・オブ・カリビアン』や『トロン』などのワールドが出てきたので、そのあたりは映画に近くて生っぽい効果音を作るのに苦労しました。

――キャラクターが動いたときの効果音も、たくさん入っていますよね。

稲倉　キーブレード1本ごとに、ヒット音とか風切り音とかを個別に作ってあるんです。たとえばヒット音だと、ポートロイヤルのキーブレード(フォローザウィンド)はコインの音、タイムレス・リバーのキーブレード(モノクローム)は楽器の音というように、その世界に合った素材を使っています。なかには、敵をやっつけている感じがあまりしないものもありますが(笑)、攻撃力とかはあえて考えずに、お気に入りの音がする武器で戦うのもおもしろいですよ。

――効果音は何個くらい作られたんですか?

稲倉　前作は仕様上の問題で数を制限されていましたが、今回はそれがなくなったために、何万という数になってしまいました(笑)。とくにイベント用として相当な数を作りましたね。イベントの部分だけで20時間以上あるらしいので、映画に換算すると10本分以上の音をつけていったことになります。

須賀　しゃべるキャラクターが120以上もいるおかげ

スーパーバイジングダイアローグエディター
須賀麻子
ASAKO SUGA



自分だけが知っている本作の秘密

シグバールのボイスを収録したとき、声優さんの声質や雰囲気に合わせて、野村がその場でキャラクターの輪郭やアゴのラインを描き直していたんです。はじめて見る光景だったので感動しました。

サウンドデザイナー
稲倉　遼
RYO INAKURA



自分だけが知っている本作の秘密

クラウドやティファたちの効果音には『FFⅦ アドベントチルドレン』と同じ音を使っています。服がすれる音や剣のぶつかる音、なぐったときの音など、実際に聞きくらべてみてください。

で、ボイスも前回の2倍から3倍くらいの量になっています。収録期間も延べ7ヵ月くらいかかったので、途中でシナリオが変わってボイスを追加したりカットしたりすることが多くて、その管理が大変でしたね。声優さんのほうも、はじめのころに録ったセリフのリテイクをお願いすると「え、そんなセリフ言ったっけ？」と混乱されていたみたいです(笑)。

——ソラやカイリの声優さんは、キャラクターと年齢が近くて、前作からの成長がうまく表現されてました。

須賀　そうですね。ソラ役の入野自由さんは『KH』を録ったときに13、14歳で、今回は17歳くらいだったんです。ちょうど声変わりの時期だったと思うんですけど、彼はいい感じで声が変わっていて、リアルな成長を見られたのがすごく印象的ですね。前作では中学生だったカイリ役の内田莉紗さんも高校生になっていて、彼女自身が大人っぽくなったぶん、それがうまく演技に出ていました。トワイライトタウンで流れる回想シーンのボイスは前作のままなので、それを聞くと成長がよくわかると思いますよ。

——須賀さんご自身で、思い入れのあるセリフはありますか？

須賀　ソラがトワイライトタウンを発つときに、「なんかさ——切ない」っていうセリフがあるんですが、それを収録したときのことがすごく記憶に残っていますね。あそこは、立ち会っていた音響監督やディズニーのプロデューサーさんまで、みんなが「おおっ！」と感動するくらい、いいセリフに仕上がりました。

これまでの音楽の集大成となった
スタッフロールやエピローグの曲

——エンディングまわりの曲は、どんなイメージで作られたんですか？

下村　エンディングそのものは宇多田ヒカルさんの曲ですが、そのあとのスタッフロールでは前作と同じようにオーケストラでマーチみたいな曲をやりたい、という要望を最初にもらいました。私としても、もともと『KH II』で物語が完結すると聞いていたので、前作からやってきた音楽の詰め合わせと言うか(笑)、これまでの曲が思い出されるような感じにしたかったんです。そこで、前作の最初のコンセプトになった合唱の曲とか、『KH』のエンディングのメロディーの冒頭部分とか、ちょこちょこといろんな曲を入れつつ、トータルの流れで「あぁ、終わりだな」と感じてもらえるような構成にしたつもりです。

——スタッフロールのあとのエピローグでは、デスティニーアイランドの曲が流れますよね。

下村　じつはあれ、『KHCOM』で使ったバージョンなんですけど、自分ではかなり気に入ってまして。あそこのシーンは曲の指定がまったくなかったから、今回の物語中で全然使われなかったデスティニーアイランドの曲を、しかも生音でやってみたいと思ったんです。そのあとにもう1曲、前作のトラヴァースタウンのバトル曲が流れるんですけど、『KH』のエピローグでも同じ曲を使っていたので、それを踏襲しつつ「じゃあこれも生で録っちゃおう」ということになって。結局、生オーケストラづくしのゴージャスな作りになりました(笑)。

——エンディングでは、ソラとカイリの「おかえり」「ただいま」という掛け合いが印象深いです。

須賀　ソラ、リク、カイリのボイスは、なるべくシナリオの順番どおりに、しかも実際にスタジオで掛け合いをする形で収録していったんです。だから、エンディングは本当に最後のほうに録ったんですが、彼らも『KH』から演じてきた流れを受けて感情が入りこんでいたので、とても自然な雰囲気でできましたね。

稲倉　効果音だと、エンディングはもちろん、それにつながるラストバトルあたりに注目してほしいですね。今回、ソラやリクが前作よりも成長しているので、効果音も大人っぽいイメージで作ろうという方針があったんです。でも、通常のワールドだと原作の雰囲気を踏襲しないといけない。その点、最後のほうのバトルではソラとリクだけになるので、敵をバッサバッサと気持ち良く倒していくような、大人な感じの効果音にしています。

——シークレットムービーの曲はいかがでしたか？

下村　印象に残るフレーズをどこかに入れてほしい、というリクエストがあっただけで、それ以外はこちらにおまかせでした。実際の映像が、それまでのゲーム内の雰囲気とは全然ちがっていたから、曲もバッサリとイメージを切り離したものになりました。ただ、私のなかでは、『キングダム ハーツ』はピアノが重要なメロディーを取るという思いがあるので、途中でちょっとだけピアノを出して、そのニュアンスを残してあります。あの曲もオーケストラ収録なんですが、実際に映像を見ながら演奏してもらったんですよ。

石元　一応、オーケストラの生音のほかに、シンセサイザーの音も混ぜて完成させています。

下村　これも石元くんに下準備をやってもらいました。でも、オーケストラの収録って、スケジュールの関係で早めにやるんですよ。だから、まだ曲作りが残っているのにエンディングが完成して、「いや〜終わったね」という気分になっちゃうのが難点ですね(笑)。



スタッフロールの曲は、前作からの音楽の詰め合わせなんです

シークレット

SECRET



SECRET thirty

シークレット30

『キングダム ハーツII』に隠された数々の謎のなかから、30のシークレットを一挙公開！これらの情報を読み解き、真の勇者に近づくための手助けとしてほしい。

No.01 今作にもエンディング後の隠しムービーが存在した！

▶シークレットムービー

前作と同じく、今作にもエンディング後にはシークレットムービーが用意されている。これを見るためには、ゲームモードを「スタンダードモード」か「プラウドモード」にしたうえで、それぞれのモードに応じた条件（下の表を参照）を満たしてからゲームをクリアする必要があるのだ。



シークレットムービーを見るための条件

ゲームモード	条件
スタンダードモード	ジミニーメモを完成させる（→P.692）
プラウドモード	すべてのエピソードをクリアする（オリンポスコロシアムのエピソードA～Hをのぞく）

No.02 物語が進めばあのセフィロスと戦える

▶特殊なボス敵

ホロウバスティオンのエピソード3をクリアしたあと、2-13 闇の淵を訪れてみよう。そこにはなんとセフィロスが立っていて、話しかけるとソラに1対1の戦いを挑んでくるのだ。セフィロスは、ほかのボス敵とは別格の強さなので、P.422～423を参考にしっかりと対策を立ててから戦いたい。



⬅バトルに勝てたら、2-1 商店街にいるクラウドと話してから再度セフィロスに会いに行けば、フェンリルが手に入る。

No.03 ゲームモードによるさまざまなちがい

▶ゲームモード

「NEW GAME」でゲームをはじめたときに選べる3種類のゲームモードには、それぞれ下の表のような特徴がある。「ビギナーモード」→「スタンダードモード」→「プラウドモード」の順に難易度が高くなるので、自分の腕に合ったゲームモードでプレイするといい。



⬅エンディング後のBATTLE REPORTと一緒に表示されるイラストも、ゲームモードによって変わる。

ゲームモードごとの特徴

ゲームモード	特徴
ビギナーモード	●「スタンダードモード」とくらべて、敵から受けるダメージが半分に、敵に与えるダメージが1.5倍になる ●セーブファイルに「ビギナーモード」と表示される ●シークレットムービーが見られない ●BATTLE REPORTと一緒に表示されるイラストが「海」（→P.700）になる
スタンダードモード	●BATTLE REPORTと一緒に表示されるイラストが「誘い」（→P.703）になる ●PS2のブラウザ画面で、セーブデータのファイル名に「☆」がつく
プラウドモード	●「スタンダードモード」とくらべて、敵から受けるダメージが2倍になる ●セーブファイルに「プラウドモード」と表示される ●シークレットムービーを見るための条件が、「スタンダードモード」よりも簡単になる ●BATTLE REPORTと一緒に表示されるイラストが「目覚め」（→P.704）になる。ただし、ジミニーメモを完成させていた場合は、かわりに「ハート」（→P.702）が表示される ●PS2のブラウザ画面で、セーブデータのファイル名に「★」がつく

No.04 セーブファイルに表示されるキャラクターはどう決まる？

▶セーブファイル

データのセーブやロードをするときに選ぶセーブファイルの背景には、本作に登場するキャラクターの顔が表示される。表示されるのがどのキャラクターになるかは、物語の進行に応じて変化し、下の表の候補のなかからランダムで決まるのだ。

セーブファイルに表示されるキャラクターの候補

時期	候補			
	ロクサス	ソラ ドナルド グーフィー	王様 カイリ ディズ	リク
トワイライトタウンのロクサス編をクリアするまで	○	×	×	×
トワイライトタウンのエピソード0を開始したあと	×	○	×	×
ホロウバスティオンのエピソード2をクリアしたあと	×	○	○	×
存在しなかった世界でゼムナス(1回目)を倒したあと	○	○	○	○

セーブファイルに表示されるキャラクターの顔



No.05 セーブポイントにまつわるお役立ちテクニック

▶セーブポイント

セーブポイントに触れているあいだは、ソラたちのHPやMPが少しずつ回復していく。しかし、回復がはじまってから△ボタンを押してセーブメニューを開けば、瞬時に最大値まで回復するのだ。HPなどが大幅に減っていて、回復に時間がかかるようなら活用してみよう。

No.06 助けにきた王様の服装をよく見てみると……

▶王様の服装

特定のバトルでソラが倒れると、さっそうと助けにきてくれる王様。この王様を見て、何か気づいたことはないだろうか？　じつは、王様の服装は2種類あり、ホロウバスティオンのエピソード2で王様がコートを脱ぐ場面を見たかどうかによって、どちらの服装で現れるかが決まるのだ。



コートを脱ぐ場面を見る前

⬅XIII機関のメンバーが着ているものに似た、黒いコートに身を包んで駆けつける王様。



コートを脱ぐ場面を見たあと

➡黒いコートを脱いだ状態で登場。コートを着ているときよりも、頼もしい感じ？

No.07 ソラたちはいったいどこまで強くなれるのか？

▶ステータスの限界値

キャラクターのステータスのうち、AP、攻撃力、魔法力、防御力の4つは、パワーアップやマジックアップなどのアイテムを使うと上昇させることができる。それらのアイテムは合成を利用すれば何個でも作れるが、だからといって、いくらでもステータスを上げられるわけではない。具体的には、アイテムを使ってステータスを100(※1)上昇させた時点で、そのステータスを上げるアイテムは使えなくなってしまうのだ。

※1……トワイライトタウンのロクサス編で、はじめてサイファーと戦う前やアルバイト後(→P.181)に上がった数値を含む



⬅100上昇させたステータスに対してさらにアイテムを使おうとすると、このようなメッセージが表示される。

No.08 『トリニティリミット』はだんだんパワーアップする

▶連携

ソラたち3人が力を合わせてくり出す『トリニティリミット(3人版)』(→P.45)は、フィニッシュ技の『コンボスタート』で大ダメージを与える超強力な連携。この『コンボスタート』の攻撃回数は、以下の図の法則で決まる。最低でも「過去の最大ヒット数+1」回の攻撃をくり出すため、連携の途中で敵を全滅させないかぎりは最大ヒット数が更新され、使うたびに強くなっていくのだ。

『トリニティリミット』の流れ

『トリニティ』を使う

↓

『ブレイク』『ラストガ』『プライスレス』のうち、1～3種類を使ったあと、『コンボスタート』を出す

↓

直前に使った『ブレイク』『ラストガ』『プライスレス』のヒット数の合計(画面には表示されない)と、『トリニティリミット』の過去の最大ヒット数のうち、多いほうが『コンボスタート』の「攻撃回数」になる

↓

コンボスタート
- 威力補正が「×0.01」の攻撃を「攻撃回数」分くり返す。攻撃が当たる相手は、攻撃1回ごとにランダムで決まる
- ↓
- 威力補正が「×10.0」の攻撃を、敵全員に1回ずつくり出す

<例>

3体の敵に、過去の最大ヒット数が100になっている『トリニティリミット』を使う

↓

『ブレイク』(30ヒット)と『ラストガ』(25ヒット)を使ったあと、『コンボスタート』を出す
※ヒット数はあくまで一例

↓

『ブレイク』と『ラストガ』のヒット数の合計(55)よりも、『トリニティリミット』の過去の最大ヒット数(100)のほうが多いので、『コンボスタート』の「攻撃回数」は100になる

↓

コンボスタート
- 威力補正が「×0.01」の攻撃を100回くり出し、ヒット数が100になる
- ↓
- 威力補正が「×10.0」の攻撃を敵全員にくり出す。敵が3体残っていればヒット数が103になり、最大ヒット数が更新される

No.09 『マグネ』と『ウクレレ』の強烈なハーモニー

▶バトル

通常のフォームで使ったマグネ系の魔法は引き寄せた敵に1回だけダメージを与える。しかし、引き寄せられている敵にスティッチの『ウクレレ』が当たれば、そのたびにマグネ系の魔法のダメージを与えられるのだ。



⬅ソラのHPが残り25%以下だと、スティッチが『ウクレレ』を使う確率が上がり、このテクニックをやりやすくなる。

No.10 『ドッジスラッシュ』で一方的に攻撃する方法

▶バトル

『ドッジスラッシュ』は、敵を攻撃してからソラが動けるようになるまでの時間がとても短い。そのため、『スラップショット』→『ドッジスラッシュ』と攻撃したあと、コンボフィニッシュが出ないように少し待ち、もう一度同じことをくり返せば、一方的に攻撃をくり返せる。ただし、一部のボス敵など、攻撃を受けつづけるとひるまない状態になる相手には通用しない。

No.11 いつもとちがう視点でバトルしてみよう

▶視点

マップを移動しているときにセレクトボタンを押すと、主観視点(ソラの目から見た画面)になる。前作にもあったこの機能は、本作ではパワーアップしており、なんと主観視点のまま移動したり、バトルしたりできるのだ。なお、ロックオンなどを行なうと、通常の視点にもどってしまうので注意。



⬅ジミニーメモでも見られない、ハートレスたちのこまかなパーツや動きをじっくり見ることができる。

No.12 変身中に仲間がいなくなると？

▶ドライヴゲージ

フォームチェンジしているときに仲間がパーティーからはずれると、強制的にフォームチェンジが解除されてしまう。そのかわり、ドライヴゲージが満タンになるというメリットが得られるのだ。なお、8-11ブラックパール号のように『ドライヴ』コマンドが使えないマップに移動したときや、フォームチェンジ中にワールドマップに出たときにも同じ現象が起こるので、以下のようにしてドライヴゲージをためることができる。



⬅ドライヴゲージの最大値が6、ドライヴゲージが3のときに、フォームチェンジしてワールドマップに出る。



⬅ワールドにもどってみると、通常のフォームにもどっているものの、ドライヴゲージが6になっているのだ。

No.13 アドバイスは二言！「ヒュドラの頭に乗れ！」

▶エネミー

オリンポスコロシアムのエピソード1で戦うヒュドラは、フィルがアドバイスするとおり、背中に乗ることができる。しかし、じつは乗れるのは背中だけではなく、ヒュドラが頭を下げているときなら、その頭に乗ることも可能。頭に乗っているあいだは、安全に攻撃できるので、余裕があれば狙ってみよう。ただし、しばらくすると振り落とされてしまうため、頭に乗れば楽勝……とまではいかない。



⬅首にあるふた筋の黒い模様のあいだに着地するようにジャンプすると成功しやすい。

No.14 ピートの助言？魔法を使って戦おう

▶エネミー

ポートロイヤルのエピソード1では、ピートが海賊たちに「魔法に気をつけろ！」とアドバイスする場面があるが、これは彼らの弱点を示したヒントになっている。不死の海賊A～Cはファイアタイプなどの攻撃を受けると、以下のように特殊な状態になるのだ。なお、バルボッサやエピソード2で出現するグリムリーパーにも同じ特徴があり、下記の効果を与えることができる。



ファイアタイプの攻撃を受けたとき

⬅あちこちを走りまわり、障害物やほかの敵にぶつかるとダメージを受けて転ぶ（タイプ：なし、威力補正：×1.0）。ほかの敵にぶつかった場合は、ぶつかられた側にも同じダメージを与える。

ブリザドタイプの攻撃を受けたとき

➡約5秒間、凍りついて完全に動けなくなる。





サンダータイプの攻撃を受けたとき

⬅約7秒間、感電してフラフラと歩く（※1）。ほかの敵にぶつかると、ぶつかられた側にダメージを与える（タイプ：サンダー、威力補正：×1.0／※2）。

※1……バルボッサは約2秒間、グリムリーパーは約1秒間動けなくなるだけ
※2……不死の海賊A～Cに対しては与えるダメージが1になる

No.15 カードにどこかで見た顔が？

▶エネミー

ギャンブラーは持っているカードを使って攻撃してくるが、このカードは1枚ずつ絵柄がちがう。よく見ると、以下のようにⅫ機関のメンバーのうち『チェイン オブ メモリーズ』で消滅した4人が描かれているのだ。



No.16 『ストラグルバトル』の必勝法教えます

▶ミニゲーム『ストラグルバトル』

ミニゲーム『ストラグルバトル』でソラが戦うときは、ほぼ確実に一瞬で勝つ方法がある。やりかたは簡単で、アクセサリーのドローリングと、アビリティ『トリニティリミット』『ドロー』を装備し、試合がはじまったらすぐに連携の『トリニティリミット(1人版)』で攻撃するだけ。こうすると、相手が持っているボールをすべて落とさせたうえでソラがそれら全部を拾い、あっという間に勝てるのだ。なお、まれにボールが遠くまで飛んでいって自動的には拾えないこともあるので、その場合は走って拾いに行こう。



⬅この方法を使えば、1試合につき、わずか4秒前後のペースで勝てる。

No.17 『冥界闘技場&裏闘技大会』の特殊なスコアかせぎ

▶ミニゲーム『冥界闘技場&裏闘技大会』

ミニゲーム『冥界闘技場&裏闘技大会』(→P.456)では、敵を倒すと特殊なプライズが出現し、1個につきスコアが1増える。高いスコアを得るのは難しいが、じつは下記の方法なら、ラクにスコアをかせげるのだ。

●スティッチを召喚する

召喚魔法が使える大会でスティッチを召喚すると、ウクレレを弾いたときにHPプライズのかわりに特殊プライズが出現する。ウクレレを弾く確率を上げるために、ソラのHPを残り25%以下にしておくといい。

●大群バトルを利用する

大群バトル(→P.457)の試合では、通常だとコンボ数がカウントされず、プライズ(大)が出現しない。ただし、ひとつ前の試合で最後の敵を倒したときに、コンボ数が2以上あった場合は、大群バトルの試合がはじまった直後の数秒間だけ、プライズ(大)が出現する。そのため、『マグネガ』などでまとめて倒せば、一気に数千ものスコアをかせげるのだ。

No.18 障害物も一撃で壊すとっても硬いプー

▶ミニゲーム『プーのおおあらし』

ミニゲーム『プーのおおあらし』(→P.474)に出現する切り株とツボは、『たたく』を数回当てなければ壊せない。しかし、そんな硬い障害物も、ソラの背中から離れたプーに当たると、簡単に壊れるのだ。ふわふわしたぬいぐるみのプーだが、じつは意外に硬いのか？

No.19 プライズの入手状況を教えてくれるとっても親切なプー

▶ミニゲーム『ハチミツスライダー』

ミニゲーム『ハチミツスライダー』(→P.476)の各コースには、たくさんのハチミツプライズが落ちている。これらのプライズを、ひとつのコースで1個も逃さずに取ると、つぎのコースへ行くときにプーが専用のセリフをしゃべるのだ(下の表を参照)。高いスコアを目指すときは、プライズをすべて取ったかどうかをプーの声で確認するといいだろう。

すべてのプライズを取ったときのプーのセリフ

コース	累計スコア	プーのセリフ
コース1	2974	うん、いいちょうしだね
コース2	5897	しあわせ
コース3	7491	すごいね
コース4	9999	いっぱいあつまったね

No.20 ゴーストシップ退治に心強い味方が登場？

▶グミシップ

グミルートのファントムストームでゴーストシップ(ヘッド)のところまで進んだら、前方の様子をよく見てみよう。ナイトヘッドの群れがなぜかゴーストシップに弾を撃ってくれているのだ。ただし、このナイトヘッドはすばやく倒さないと、一部のスペシャルプライズを入手できなくなってしまうので注意。



⬅攻撃をしてくれてはいるが、残念ながらダメージは与えていない。

No.21 これが最強のグミシップの作りかただ！

▶グミシップ

グミルートやミッションをラクにクリアしたいなら、グミシップを組み立てるときに正面から見て中央の6×6マスを空け、外周だけにグミブロックを配置しよう(奥行きは外周部分を含めて2マスまで可)。すると、そのシップに向かってくる弾は中央の空いた部分を通過していくため、ミサイルやボム、タックルに気をつけるだけでよくなるのだ。なお、外周に配置するグミブロックは、コックピットグミやシューティンググミがオススメ。



⬅グミが中央や奥にハミ出ないように注意しながら作成しよう。



➡ほとんどの攻撃に対して無敵という、恐るべきグミシップなのだ。

No.22 気絶ソラと腕組みソラ表示されるのはどっち？

▶ゲームオーバー

ゲームオーバーになったあとのコンティニュー画面では、通常は気絶したソラが暗闇のなかに浮かんでいる。しかし、ノルマを達成できなかったときや、特定のバトルで仲間が倒れてしまったときなど、「ソラのHPがゼロになる以外の条件」でゲームオーバーになると、ソラが腕組みをして考えこむようなポーズをとるのだ(下の写真を参照)。

ソラのHPがゼロになってゲームオーバーになったとき



ノルマ未達成や仲間が倒れることでゲームオーバーになったとき



No.23 敵への攻撃に使う仕掛けにはプライズが出るものもある

▶マップ

マップの仕掛けのなかには敵への攻撃に利用できるものがあるが、下の表のものは、まわりの仕掛けや敵に当たると、ダメージを与えるだけでなくプライズが出現する。アビリティ『プライズアップ』を装備しておけば、出現するプライズを増やすことも可能だ。

敵に当てるとプライズが出現する仕掛け

ワールド	マップ	仕掛け	動かす方法
ポートロイヤル	8-2 港	荷物が入った網	フィニッシュ技などを当てる
	8-15 船の墓場：がれきの砦	イカリ	
ハロウィンタウン	10-1 墓場	墓石	攻撃を当てる
		石像	近づく
	10-2 ギロチン広場	ジャックの家の門	
		ギロチン	
	10-6 クリスマス通り	メリーゴーラウンド	リアクションコマンドを使う

出現するプライズ

仕掛け	出現するプライズ
ポートロイヤルの仕掛け	HP：大×2 MP：大×1
ハロウィンタウンの仕掛け	ドライヴ：大×1 マニー：中×1

No.24 状況によって色が変わるコマンドウインドウ

▶コマンドウインドウ

画面左下のコマンドウインドウに多彩な形があるのは、CHAPTER4 (→P.169) で紹介したとおりだが、色について共通点があるのにお気づきだろうか？　じつはウインドウ内の色は、そのときの状況によって決まるのだ。

コマンドウインドウの色の変化

色	状況
青	バトル以外のとき
黄	逃げられるバトルのとき
赤	逃げられないバトルのとき(ボス敵とのバトル、ミニゲーム内でのバトルなど)

通常時



バトル(逃走可)時



バトル(逃走不能)時



No.25 トワイライトタウンにはコマンドウインドウが7種類も！

▶コマンドウインドウ

トワイライトタウンでは、現在いるマップによってコマンドウインドウのデザインがこまかく変化する。その数は以下の写真のように全部で7種類もあり、ほかのワールド(1〜2種類)とは比較にならないほど多いのだ。



対応マップ
- 1-18 屋敷：コンピュータールーム
- 1-19 屋敷：地下広間
- 1-20 屋敷：地下廊下



対応マップ
- 1-1 商店街：トラム広場
- 1-5 いつもの場所
- 1-8 駅前広場
- 1-11 サンセット住宅街
- 1-31 地下連絡通路

など



対応マップ
- 1-22 不思議な塔
- 1-25 塔：星の部屋
- 1-29 塔：魔法使いの部屋

など



対応マップ
- 1-14 屋敷：ロビー
- 1-15 屋敷：ダイニング
- 1-17 屋敷：書庫



対応マップ
- 1-32 狭間の空間



対応マップ
- 1-16 屋敷：白い部屋
- 1-21 屋敷：ポッドルーム



対応マップ
- 1-A やすらぎの園
- 1-B いざないの園
- 1-C めざめの園

No.26 バトル直前のシーンでもスティッチが……

▶召喚魔法

ゼムナス(鎧・1回目)とのバトル開始前に、あらかじめスティッチを召喚しておこう。すると、ソラたちとゼムナスがバトル前に対峙するシーンにも、スティッチが現れる。



←ゼムナス戦以外でも、スティッチを召喚したまま開始できるボス敵戦なら、このような光景が見られる。

No.27 クリスマスタウンを走る小さな機関車

▶マップ

10-6 クリスマス通りでは、遠くの空に白い物体が見えることがある。その正体は機関車の煙で、上空から調べると、橋の上や山のふもとを走る機関車の姿が確認できるのだ。



←機関車をじっくり見たいなら、ピーター・パンの連携を発動させ、右スティックの操作で上空へ飛ぼう。

No 28 さらに繁盛する商人の店

▶マップ

アグラバーにある 9-2a 商人の店は、エピソード1ではボロボロだったが、エピソード2開始時には店内が豪華になっている(上の写真)。さらに、エピソード2をクリアしたあとに店を訪れると、店内がもっとグレードアップしているのだ(下の写真)。



⬅エピソード2を開始した時点ではこのような感じ。



➡奥行きが広まりそこにも金や財宝が。だいぶ儲かっているのか?

No 29 激安価格でアイテムを買う ショップのお得な裏ワザ

▶ショップ

ショップでアイテムを買うときは、商品を選んだあとに、方向キーで買う個数を決められる。そのさい、個数を決めるウインドウが表示される直前(アイテムを選んだ直後)に方向キーを1回押してから買ってみよう。すると、本来切りかわる個数のアイテムを、1個分の価格で買うことができる。たとえば、11個買えるだけのお金を用意しておき、方向キーの右を押してから買うと、1個分の価格で11個買えてしまうのだ。なお、買うアイテムを選んでから、ほんの一瞬だけ間をおいて方向キーを押すと、成功しやすい。



⬅タイミングよく右を入力すると、個数表示は「×1」のままだが最大で11個手に入る。

No 30 キミはどれだけ知ってる? 他作品からのゲスト出演

▶いろいろな名前

『KH』シリーズの大きな魅力のひとつとして、『FF』シリーズのキャラクターたちがゲスト出演していることがあげられる。じつはキャラクター以外にも、『FF』シリーズなどをもとにした要素が本作にはたくさん詰めこまれているのだ。ここでは、印象的なものをいくつかピックアップして紹介しよう。

ショップの店主たちの名前

専門店の店主たちの名前は、おもに『FFVII』の登場キャラクターと同じ。また、モーグリショップの店主たちは、『FFIX』などに登場したモーグリの名前がつけられている。

◆**ウォーレス**……『FFVII』の主人公クラウドの仲間、バレット・ウォーレスにちなんでいる。

◆**ビッグス、ウェッジ、ジェシー**……『FFVII』に登場した、バレットの3人の仲間。

◆**エルミナ**……『FFVII』でのエアリスの養母。

◆**ワンツ**……『FFX』に登場した青年。代々つづく屋号「オオアカ屋」を名乗る。

◆**モグ**……『FFVI』ではパーティーメンバー、『FFIX』では主人公の仲間エーコの親友として登場。

◆**アルテミシオン**……『FFIX』に登場。モーグリたちの手紙配達機関の管理人。

◆**スティルツキン**……『FFIX』で活躍した、冒険好きのモーグリ。

タイニーシップの名前

『グミシップ』に出てくるタイニーシップの「おすすめ設計図」には、クイックシルバーやザイドリッツといった名前がつけられている。これらは、歴代の『FF』シリーズに登場した、武器や防具の名前と同じなのだ。



⬅たとえばエジンコートは、『FFVII』に登場した防具のひとつ。

DOG STREET

ピンツが着ている服にプリントされた文字"DOG STREET"は、『バウンサー』で主人公が着ていた服のブランド名。ちなみに、ロゴのデザインは大幅にアレンジされている。

『キングダム ハーツII』での冒険の記録を完成させよう!

ジミニーメモ完成ガイド



ジミニーが、ソラたちの冒険の軌跡を記録した「ジミニーメモ」。そのすべての項目を埋めることに挑戦してみよう。

ジミニーメモとは?

キャンプメニューなどで「ジミニーメモ」を選ぶと、『KH』や『KHCOM』と同じように、ジミニーがまとめているメモを読むことができる。そこには、ソラたちの冒険に関するさまざまな情報が記録されているのだ。

本作のジミニーメモには、記録されている項目を見るモードが「レポート」と「コレクション」の2種類あり、項目によって、どちらのモードで見られるかが下記のように異なる。ワールドごとに情報を見たいなら「レポート」を、全ワールドの情報をまとめて見たいなら「コレクション」を利用するといい。

以降のページでは、各項目の内容とコンプリートするためのコツを紹介しよう。

レポート



⬅ワールドごとに情報がまとめられている。「おはなし」と「アルバム」はこのモードでのみ見られる。

コレクション



➡物語全編を通じた情報を見る場合は、このモード。「れんけいリスト」などはこちらでしか見られない。

ジミニーメモのページ一覧

「レポート」で見られるもの	「コレクション」で見られるもの
◆おはなし ◆アルバム	◆裏アンセムレポート ◆ハートレス攻略事典 ◆ノーバディ攻略事典 ◆れんけいリスト ◆合成レポート

両方で見られるもの

- ◆キャラクター（コレクションでは「キャラクター事典」）
- ◆宝物リスト
- ◆ナビマップリスト
- ◆クエストリスト
- ◆ミニゲーム
- ◆人物マップ

COLUMN コラム ミッキーマークと「?????」について

ジミニーメモの項目がどれだけ埋まっているかを知るための指針となるのが、ミッキーマークと「?????」だ。

ミッキーマークは、そのページにある全項目を埋めると表示されるもの。たとえば「裏アンセムレポート」なら、1から13のすべてを手に入れれば、項目名の横にこのマークがつく。

「?????」は未登録の項目。最初のうちは、登録された項目しか表示されないが、存在しなかった世界でゼムナス(1回目)を倒したあとは、登録されていない項目も、「?」による伏せ字で表示されるようになり、あといくつの項目が埋まっていないかがひと目でわかるのだ。

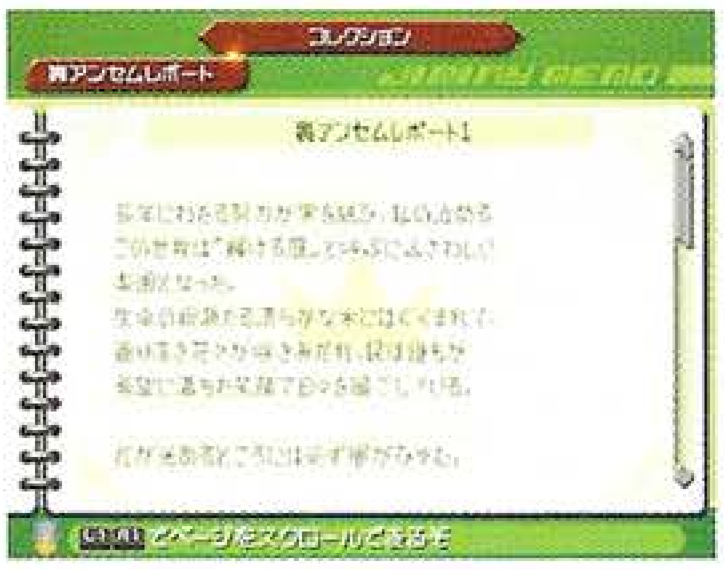


⬅ワールド選択画面で全マスにミッキーマークがつけば、ジミニーメモをコンプリートしたことになる。

ジミニーメモ① 裏アンセムレポート

手に入れた裏アンセムレポートを読むことができる。レポートには1～13の番号がついているが、番号順に手に入るわけではない。

コンプリートするには？ どのレポートも、物語を進める途中で自動的に手に入るため、取り逃すことはない。存在しなかった世界でゼムナス(1回目)を倒した時点で、かならずすべてのレポートがそろうのだ。



⬅このレポートを読めば、本作の物語に隠された秘密がほとんどわかるようになっている。

裏アンセムレポートの入手条件

番号	入手条件(「EP」はエピソードの略)
1	ホロウバスティオンのEP2をクリアする
2	トワイライトタウンのEP0で王様に会う
3	存在しなかった世界でシグバールを倒す
4	ビーストキャッスルのEP2でザルディンを倒す
5	オリンポスコロシアムのEP1でデミックス(1回目)を倒す
6	ポートロイヤルのEP2でグリムリーパー(2回目)を倒す
7	ホロウバスティオンのEP1をクリアする
8	存在しなかった世界でルクソードを倒す
9	存在しなかった世界でサイクスを倒す
10	トワイライトタウンのEP2で 1-19a 屋敷：コンピュータールームAへ行く
11	存在しなかった世界でリクがパーティーに加わる
12	存在しなかった世界で 15-3 記憶の摩天楼へ行く
13	存在しなかった世界でゼムナス(1回目)を倒す

ジミニーメモ② キャラクター(キャラクター事典)

ソラたちと、彼らが出会った人物に関する情報が記されており、△ボタンを押せば全身像を見ることもできる。一部のキャラクターについては、物語が進んだときにメモの内容が更新されるが、「コレクション」なら、更新前のものを含めたすべての内容が読める。

コンプリートするには？ 基本的には、すべてのワールドで全エピソード(オリンポスコロシアムのエピソードA～Hをのぞく)をクリアすればいい。ただし、トワイライトタウンのセッツァーは、 1-8 駅前広場で話しかけて、さらにミニゲーム『ストラグルバトル』で対戦しないと登録されないので注意しよう。



⬅レポートの場合は、人物の顔CGが並んだ画面で、見たい人物を選ぶ。内容が更新されると、以前の内容は読めなくなる。



➡コレクションの場合は、人物の名前一覧から、見たい人物を選ぶ。同じ名前が複数あるのは、内容が更新されたということ。

キャラクター(キャラクター事典)のページに登録される項目

そのほか(メインキャラクター)			
ソラ(※1)	ピート	XIII機関(※ゼムナス未判明時)	XIII機関サイクス
ドナルドダック	マレフィセント	XIII機関ゼムナス	XIII機関アクセル
グーフィー	ジミニー・クリケット	XIII機関(※シグバール未判明時)	XIII機関(※デミックス未判明時)
カイリ(※1)	モーグリ	XIII機関シグバール	XIII機関デミックス
アンセム	王様(※1)	XIII機関(※ザルディン未判明時)	XIII機関(※ルクソード未判明時)
リク(※1)	プルート	XIII機関ザルディン	XIII機関ルクソード
セルフィ	ナミネ	XIII機関ヴィクセン	XIII機関マールーシャ
スティッチ	ディズ	XIII機関レクセウス	XIII機関ラクシーヌ
ピーター・パン	賢者アンセム	XIII機関ゼクシオン	XIII機関ロクサス
チキン・リトル	ゼアノート	XIII機関(※サイクス未判明時)	

※1……全部で2項目ある

シークレット30
ジミニーメモ完成ガイド
イラストギャラリー
野島一成インタビュー
野村哲也インタビュー

トワイライトタウン
ソラ(※1)
ドナルドダック
グーフィー
ロクサス
ハイネ
ピンツ
オレット
サイファー
ライ(雷神)
フウ(風神)
セッツァー
ビビ
イェン・シッド
フローラ
フォーナ
メリーウェザー

ホロウバスティオン
ソラ
ドナルドダック
グーフィー
レオン
シド
クラウド
エアリス
ティファ
ユフィ
マーリン
スクルージ
ヒューイ
デューイ
ルーイ
セフィロス
ユウナ
リュック
パイン

ビーストキャッスル
ソラ
ドナルドダック
グーフィー
ビースト(※2)
ベル(※1)
コグスワース
ルミエール
ポット夫人
チップ
ワードローブ
XIII機関ザルディン(※1)



オリンポスコロシアム
ソラ
ドナルドダック
グーフィー
ヘラクレス(※1)
フィル
メガラ
ペガサス
アーロン
ペイン
パニック
ハデス
ケルベロス
ヒュドラ
XIII機関デミックス
ピート

アグラバー
ソラ
ドナルドダック
グーフィー
アラジン
じゅうたん
イアーゴ
アブー
ジャスミン
ジーニー
ジャファー(※1)
商人

ザ・ランド・オブ・ドラゴン
ソラ
ドナルドダック
グーフィー
ピン
ムーラン
ムーシュー
シャン隊長
ヤオ
チェン・ポー
リン
皇帝
シャン・ユー
XIII機関シグバール

100エーカーの森
ソラ
プー
ティガー
ピグレット
ラビット
イーヨー
オウル
カンガ
ルー
ゴーファー



プライド・ランド
ソラ
ドナルドダック
グーフィー
シンバ
ティモン
プンバァ
ナラ
ムファサ
ラフィキ
スカー
スカーの幻影
シェンジ
バンザイ
エド
ピート

アトランティカ
ソラ
ドナルドダック
グーフィー
アリエル(※1)
トリトン王(※1)
セバスチャン
フランダー
エリック
バネッサ
アースラ
ジェットサム
フロットサム

ディズニーキャッスル
ソラ
ドナルドダック
グーフィー
ミニーマウス
デイジーダック
チップ
デール
ほうきの召使い

タイムレス・リバー
ソラ
ドナルドダック
グーフィー
ピート(?)
ピート
ホーレス・ホースカラー
クララベル・カウ
クララ・クラック
王様(?)
王様
ピート
マレフィセント

ポートロイヤル
ソラ
ドナルドダック
グーフィー
ジャック・スパロウ
ウィル・ターナー
エリザベス・スワン
バルボッサ
不死の海賊A
不死の海賊B
不死の海賊C
ピート
XIII機関ルクソード

ハロウィンタウン	
ソラ	ショック
ドナルドダック	バレル
グーフィー	サンタクロース
ジャック(※1)	バスタブ
サリー	レインディア
フィンケルスタイン	ブギー
ゼロ	実験体
メイヤー	マレフィセント
ロック	

※1……全部で2項目ある
※2……全部で3項目ある

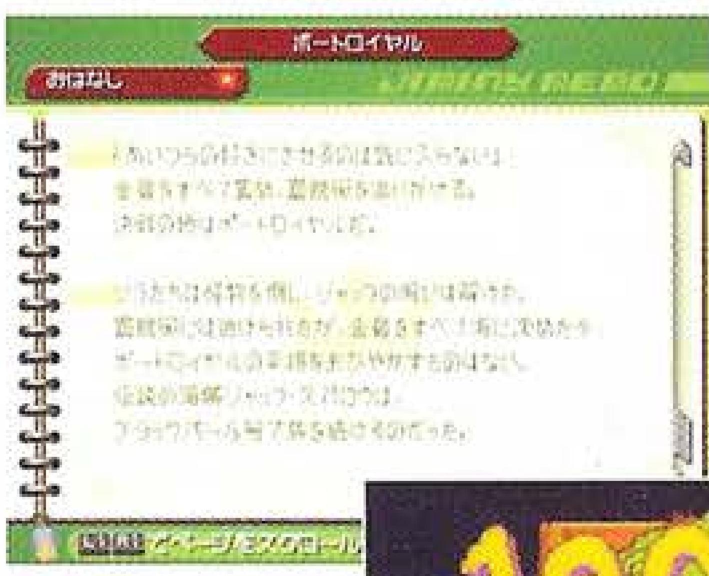
スペース・パラノイド
ソラ
ドナルドダック
グーフィー
トロン(※1)
サーク司令官
MCP
危険プログラム

存在しなかった世界
ソラ
ドナルドダック
グーフィー
XIII機関ゼムナス
XIII機関シグバール
XIII機関サイクス
XIII機関ルクソード
XIII機関ロクサス
王様
賢者アンセム

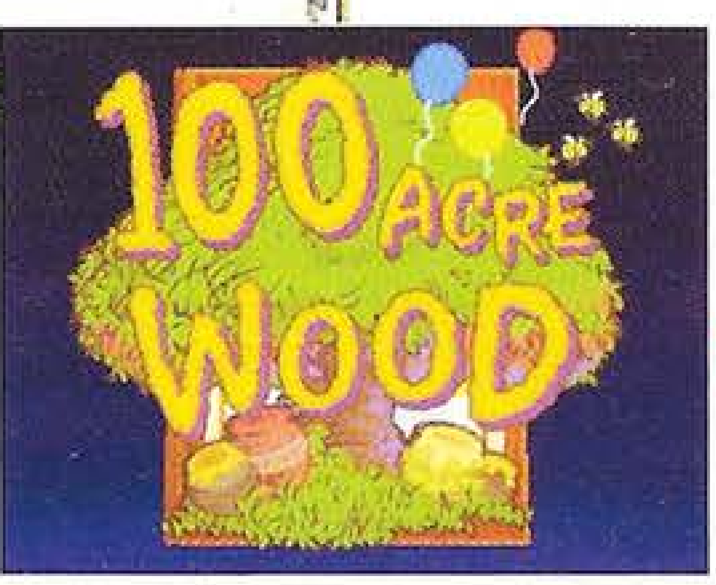
ジミニーメモ③ おはなし

そのワールドでの物語のあらすじを読むことができる。書かれている内容は、物語が進むにつれて少しずつ変わっていくが、前作でのジミニーメモのように全文が書きかわるのではなく、新たな文章が追加される形になっている。そのため、最終的にはすべての内容を一度に読めるようになるのだ。

コンプリートするには? すべてのワールドで全エピソード(オリンポスコロシアムのエピソードA〜Hをのぞく)をクリアすれば、存在しなかった世界でゼムナス(1回目)を倒した時点で、かならずコンプリートできる。



⬅文章が追加される回数はワールドごとに異なる。なかには、10回以上追加されるワールドもあるのだ。



➡大半のワールドの「おはなし」は、エピソードをクリアしてロゴが表示された時点でコンプリートとなる。

ジミニーメモ④ アルバム

思い出の名場面を、グラフィックとソラのコメントとともに見ることができる。ただし、「おはなし」のように少しずつ追加されていくのではなく、エピソードをクリアしたときにそこまでの場面がまとめて追加されるのだ。

コンプリートするには? 「おはなし」と同じ条件で、かならずコンプリートできる。



⬅それぞれの場面で、ソラがどんなことを思っていたのかがわかる。

アルバムのページに登録される項目

トワイライトタウン	ホロウバスティオン	ビーストキャッスル	オリンポスコロシアム
伝言	再建委員会	ビーストとの再会	アーロン対ハデス
目覚め	XIII機関	お城の秘密	英雄との再会
王様の師匠	旅の始まり	惑わされていたビースト	囚われたメガラ
やってきたカイリ	賢者アンセム	ダンスホールの戦い	破壊されたコロシアム
どこかへ続く道	大決戦	おめかししたふたり	ハデス杯開催
もう一つの世界	王様の決意	本当に大切なものは?	操られたアーロン
闇への入口	ハートレス再び	ベルの大活躍	英雄の復活
記録データ	本当の名前は	ずっと一緒に	晴れてヒーローに

シークレット30
ジミニーメモ完成ガイド
イラストギャラリー
野島一成インタビュー
野村哲也インタビュー

アグラバー
ランプ泥棒？
財宝を求めて
試練を乗り越えて
ランプ封印
よみがえったジャファー
空飛ぶじゅうたん
ジャファーのワナ
ジーニーの大魔法

ザ・ランド・オブ・ドラゴン
ムーシューとピン
大雪崩
正体がバレたムーラン
この国一番の娘
黒いコートの男
地響きの正体は……
もしかしてリク?
仲良しのふたり

100エーカーの森
失われた記憶
戻ってきた記憶
ソラを思い出す
いつもここにいるよ



プライド・ランド
動物たちの王国
シンバと再会
自分は何者なのか
新しい王様
スカーの幻
見失った自分
自信を取り戻すシンバ
巨大ハートレス

アトランティカ
ふたりの出会い
人間になったアリエル
アースラとの対決
世界はひとつ

ディズニーキャッスル
ディズニーキャッスル
はじめまして王妃様
いしずえの間
平和を取り戻す

タイムレス・リバー
ピート？
王様？
ピートとピート
蒸気船ウィリー号

ハロウィンタウン
クリスマスなハロウィン
サンディ・クローズ
よみがえるブギー
サンタジャック
プレゼント泥棒は誰？
犯人は3人組？
真犯人は……
心のプレゼント





ポートロイヤル
頼もしい仲間たち
不死の呪い
危機一髪
解かれる呪い
呪われた海賊、再び
XIII機関からのパーレイ
いざポートロイヤルへ
戦いの報酬

スペース・パラノイド
トロンとの出会い
ライトサイクル
危険プログラム
トロンのユーザーは
MCPの暴走
進め！　ソーラー船！
VS MCP
トロンとの別れ

存在しなかった世界
黒いコートの男
再会
何が起こるかわからない
最後の扉



ジミニーメモ⑤　ハートレス攻略事典

ソラたちが倒してきたハートレスに関する情報をまとめたもの。そのハートレスを倒すコツ、いままでに倒した数(ボス敵をのぞく)、使ったことがあるリアクションコマンドとその使用回数が見られる。また、「キャラクター事典」と同じように、⊿ボタンを押すと全身像が表示され、左スティックで左右に回転させることもできるのだ。

コンプリートするには？ どのハートレスも、1体以上倒せば登録される。P.350からのデータページに掲載されている出現場所をまわっていけば、コンプリートするのはそれほど難しくないはずだ。



⬅「たおした数」が表示されるのはノーマル敵のみ。なお、ミニゲームで倒したぶんも、数に含まれる。



➡リアクションコマンドの欄が全部埋まっていなくても、倒してさえいればコンプリートと見なされる。

ハートレス攻略事典のページに登録される項目

シャドウ	エイミングキャノン	ホットロッド	ネオシャドウ
ソルジャー	ラビットスラスター	アサルトライダー	ボルケーノロード
ラージボディ	モールドリル	ナイトウォーカー	ブリザードロード
シルバーロック	ランスソルジャー	ボルトタワー	ゲートガーディアン
エメラルドブルース	モーニングスター	マグナローダー	ポセッサー
クリムゾンジャズ	フレアグローブ	イレイザー	ダークストーカー
エアパイレーツ	アイスキューブ	ターミネーター	ブラックソーン
トリックゴースト	ファットバンディット	リビングボーン	イルミネーター
マッドドッグ	ルナバンディット	シャーマン	グリムリーパー
フックバット	ソードスタチュー	エアリアルノッカー	グラウンドシェーカー
ブックマスター	アックススタチュー	トルネードステップ	プリズンキーパー
ミニッツボム	ワイトナイト	ラウドネス	ストームライダー
ハンマーボディ	グレイブヤード	クリーププラント	
バルクベンダー	トイソルジャー	アーマーナイト	
フォーチュンテラー	エアロプレーン	サーヴィランス	

ジミニーメモ⑥ ノーバディ攻略事典

記されている要素は「ハートレス攻略事典」と同じだが、こちらはノーバディのデータのみを見ることができる。

コンプリートするには？ 「ハートレス攻略事典」と同じく、すべて1体以上倒せばいい。P.374からのデータページで出現場所を確認しておくと、ラクにコンプリートできるだろう。



⬅登録されるのは11種類のみ。XIII機関のメンバーもノーバディだが、このページには登録されない。

ノーバディ攻略事典のページに登録される項目

ダスク	アサシン	ダンサー	ソーサラー
クリーパー	サムライ	バーサーカー	トワイライトゾーン
ドラグーン	スナイパー	ギャンブラー	

ジミニーメモ⑦ 宝物リスト

開けた宝箱の中身を見ることができる。ただし、リストを見ている時点で開けられない宝箱は表示されず、物語が進んで開けられるようになった時点で追加される。

コンプリートするには？ 開けることのできる宝箱は全部で277個。マップの章（→P.588）を参考に、各ワールドをまわろう。



⬅開けられるにもかかわらず、まだ開けていない宝箱については、「？」で表示される。

宝物リストのページに登録される宝箱の個数

ワールドの名前	個数	ワールドの名前	個数	ワールドの名前	個数	ワールドの名前	個数
トワイライトタウン	39	アグラバー	26	ディズニーキャッスル	8	スペース・パラノイド	14
ホロウバスティオン	22	ザ・ランド・オブ・ドラゴン	21	タイムレス・リバー	7	存在しなかった世界	19
ビーストキャッスル	21	100エーカーの森	20	ハロウィンタウン	14		
オリンポスコロシアム	20	プライド・ランド	25	ポートロイヤル	21		

ジミニーメモ⑧ ナビマップリスト

手に入れたナビマップのリスト。リストは、「宝箱から入手できるもの」→「イベント中に手に入るもの」の順に表示される。



⬅各ワールドで入手できる数は1～3枚で、全部集めると37枚になる。

コンプリートするには？ すべてのナビマップを手に入れればいい。ナビマップの入手方法はマップの章（→P.588）を参照。

ジミニーメモ⑨ クエストリスト

オリンポスコロシアムのエピソード1をクリアした時点で追加されるページ。ミニゲームの目標スコアや、一部の寄り道的なイベントがリストアップされており、クリアした項目にはミッキーマークがついていく。リストの内容についてはP.502を参照。



⬅クエストには、ミニゲームで一定以上の成績を目指すものが多いが、イベントを見るだけのものもある。

コンプリートするには？ クリアすべきクエストは全部で71項目あるが、なかでも難しいのは、「セフィロスともう一度会う（＝セフィロスを倒す）」と、ミニゲーム『裏闘技大会』に関わる項目。セフィロス戦はP.422を、『裏闘技大会』はP.456を参考に挑戦してみよう。



➡いくつかのミニゲームの目標スコアはかなり高め。特定のアビリティがなければ達成できないものも。

ジミニーメモ⑩ ミニゲーム

下記のミニゲームの成績が見られる。どのミニゲームについても、その時点でのハイスコアをいつでも確認できるのだ。



⬅物語の途中で行なうミニゲームの成績と、プレイを途中でやめた場合の成績は記録されないので注意。

コンプリートするには？ プレイしたものが登録されていくので、コンプリートしたければ、1回ずつプレイするだけでいい。

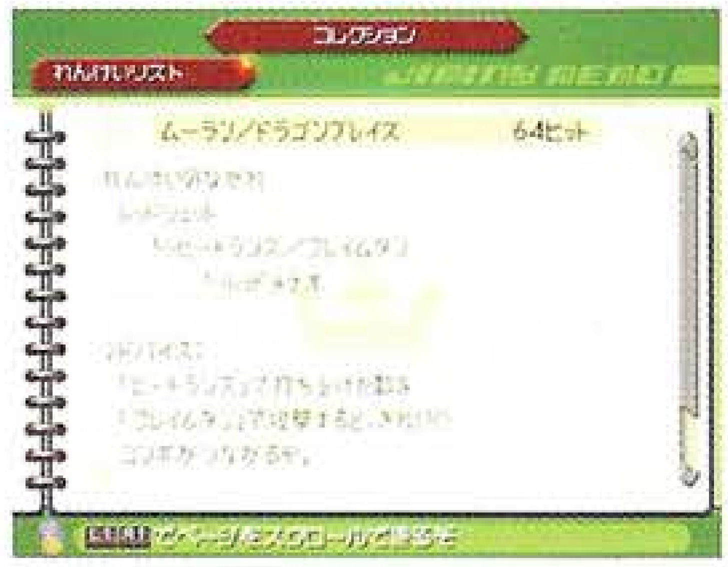
ミニゲームのページに登録される項目

ワールドの名前	ミニゲームの名前	掲載ページ
トワイライトタウン	てがみはいたつ	P.442
	にもつはこび	P.443
	パフォーマンス	P.444
	ポスターはり	P.445
	ハチたいじ	P.447
	ガラクタそうじ	P.448
	SBストリートレイヴ	P.452
ホロウバスティオン	SBフリースタイル	P.454
オリンポスコロシアム	フィルのトレーニング	P.455
	冥界闘技場：ペイン&パニック	P.460
	冥界闘技場：ケルベロス	P.461
	冥界闘技場：タイタン	P.462
	冥界闘技場：運命の女神	P.463
	裏闘技大会：裏ペイン&パニック	P.464
	裏闘技大会：裏ケルベロス	P.464
オリンポスコロシアム	裏闘技大会：裏タイタン	P.464
	裏闘技大会：裏ハデス	P.465
アグラバー	まほうのじゅうたん	P.470
	SBサンドスライダー	P.472
100エーカーの森	プーのおおあらし	P.474
	ハチミツスライダー	P.476
	プーとジャンプ	P.479
	どうくつ探検隊	P.480
	プーとハチミツのつぼ	P.482
ハロウィンタウン	プレゼント作り	P.495
	SBファクトリーレイヴ	P.496
ポートロイヤル	SBタイムアタック	P.497
スペース・パラノイド	ライトサイクル	P.498

ジミニーメモ⑪ れんけいリスト

仲間および召喚キャラクターとの連携の解説や最高ヒット数を見ることができる。

コンプリートするには？ すべての連携で1ヒット以上させればいい。召喚魔法の連携を登録したいときは、ミニゲーム『冥界闘技場：タイタンカップ』を利用するのも手だ。



⬅解説を見たい連携にカーソルを合わせて◎ボタンを押せば、その連携の流れやアドバイスが読める。

れんけいリストのページに登録される項目

キャラクターの名前	技の名前	掲載ページ
ドナルド	ファンタジア	P.70
	フレアフォース	P.70
グーフィー	トルネドフュージョン	P.73
	ユニゾンアスリート	P.73
ビースト	ハウリングムーン	P.77
アーロン	オーバードライブ	P.79
ムーラン	ドラゴンブレイズ	P.75
アラジン	トリックファスター	P.83
ジャック	アプローズプリーズ	P.85
スパロウ	トレジャーアイランド	P.81
シンバ	キングスプライド	P.87
トロン	フルコンパイル	P.89
リク	エターナルセッション	P.91
ソラ	トリニティリミット	P.45
ピーター・パン	ネバーランド	P.96
チキン・リトル	FPS	P.92
スティッチ	オハナ!!	P.93
ブレイヴジーニー	ソニックレイヴ	P.94
ウィズダムジーニー	ストライクレイド	P.95
マスタージーニー	ラストアルカナム	P.95
ファイナルジーニー	ラグナロク	P.95

ジミニーメモ⑫ 合成レポート

合成屋やモーグリショップで行なった合成の記録を見ることができる（右の表を参照）。

コンプリートするには？ 合成素材は敵が落とすので、アイテムリスト（→P.140）でどの敵が落とすかを、エネミーの章（→P.350）でその敵の出現場所を確認しよう。あとは、敵を倒して素材を集め、合成をくり返せばいい。



⬅全項目をコンプリートするには、宝箱などから手に入る合成素材やレシピも欠かせない。

合成レポートのページに記録される項目

項目名	解説
モーグリレベルと称号	モーグリの合成の能力を表したもの。合成を行なって一定のEXPを獲得することでレベルが上がり、称号がもらえる（→P.160）
入手済み素材の種類数	全部で50種類ある合成素材のうち、手に入れたものの種類数。それぞれ最低1個ずつ手に入れればコンプリートできる
コレクトリスト達成数	モーグリに合成素材を渡してクリアしたコレクションの数。コレクションは全部で50種類ある（→P.165）
合成済みレシピ数	合成で作り出したことのあるアイテムの種類数。合成レシピは全部で45種類ある（→P.163）

ジミニーメモ⑬ 人物マップ

「キャラクター事典」の「そのほか」で見られる人物をグループわけしたもの。顔CGにカーソルを合わせて◎ボタンを押せば、「キャラクター事典」に書かれた内容が読める。

コンプリートするには？ 「キャラクター事典」と同じ条件を満たせば、かならずコンプリートすることができる。



⬅表示される人物は、物語の進みぐあいによって入れかわることもある。

『キングダム ハーツII』イラストギャラリー

本作のディレクター・野村哲也氏が描いたイメージ画やキャラクター設定画を中心に、『KH II』のさまざまなイラストを一挙に公開しよう。

オフィシャルイラスト

まずは、野村哲也氏の手によるキービジュアルなどのイラストを紹介。ご本人から寄せられたコメントも、併せて掲載している。



「海」

野村哲也氏のコメント

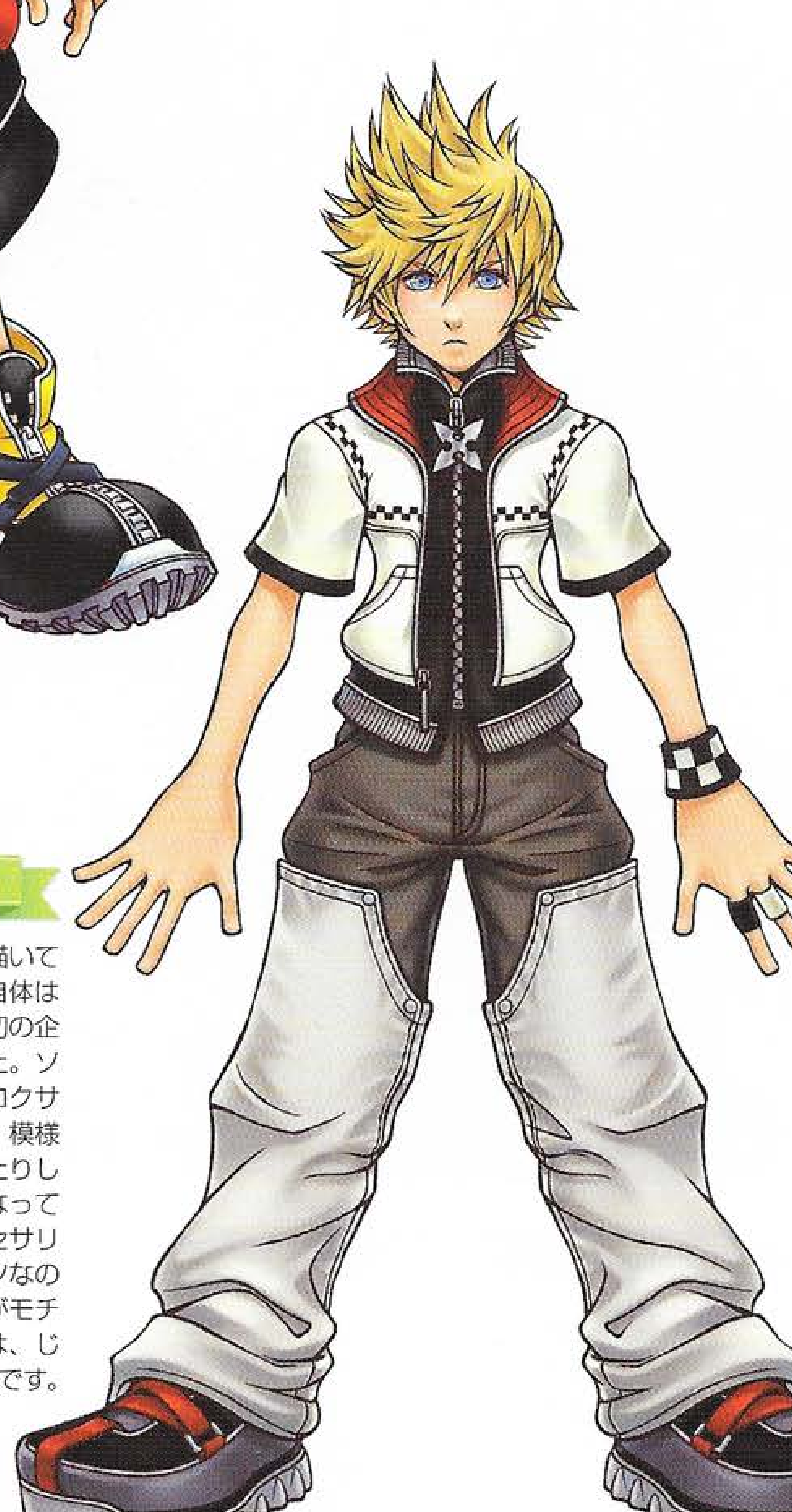
今回『KH II』で描いたもののなかで一番好きな絵です。そのため、何度も使用しました。この絵の塗りのとき、マシントラブル多発で苦労したなど、思い出も多いです。タイトルは悩んだあげく、ものすごくシンプルになりました。



ソラ

野村哲也氏のコメント

成長しすぎじゃないか？と思われるかもしれませんが、そこは成長期、伸びざかり、ということで。髪の色が明るくなっているのは、ロクサスの影響です。ソラの特徴でもある髪型のサイドのトンガリが、以前より上向きになっていますが、気づいてもらえたでしょうか？　服の色に関しては、フォームチェンジを考慮して黒にしてあります。前回は、グローブとウォレットチェーンを毎回描くのが大変で、今回は削除してしまいました。



ロクサス

野村哲也氏のコメント

これは、ソラをトレースして描いています。ロクサスのイメージ自体はソラより先にできていて、最初の企画書にすでに描かれていました。ソラの服を今回黒にしたので、ロクサスは白をベースにしていたり、模様も黒白のチェックが入っていたりして、「狭間」を意識したものになっています。胸元のクロスはアクセサリーではなく、ジッパーのパーツなのですが、ノーバディのマークがモチーフです。あと、髪に関しては、じつはソラと同じ長さという設定です。



「ハート」

野村哲也氏のコメント

本当はパッケージ用に描いたものではなく、しかもカイリの服は私服に差しかえる予定だったのですが、好評だったのと、パッケージ用に考えていた絵のイメージに近かったので、このままパッケージにしてしまいました。夕焼けにしようか、迷ったりもしましたが、再立ち上げのタイミングでこの絵の発表だったので、明るい青空のイメージにしました。



「誘い」

野村哲也氏のコメント

『KHⅡ』発表の一番最初に描いたもので、まだ新しいキャラを扱いきれてません。タイミング的に顔を見せられないキャラも多く、描くのに苦労しました。しかも、時間的に余裕もなく、複数人で仕上げた絵です。



「目覚め」

野村哲也氏のコメント

これもまた時間がないなかで、いままでの素材を活用しながら新しい絵を作ってみようと、描いています。いままでのソラと新しいソラの構図も上手くハマって、思いのほか、良くまとまってホッとした絵です。



「表裏」

野村哲也氏のコメント

じつは、これが本当のパッケージ予定だった絵です。当然このままではないですが……。なので「ハート」に使用した絵をそのまま使っていたりします。ソラとロクサス、カイリとナミネ、そして左右のキャラ、対照となる者同士がコンセプトになっています。

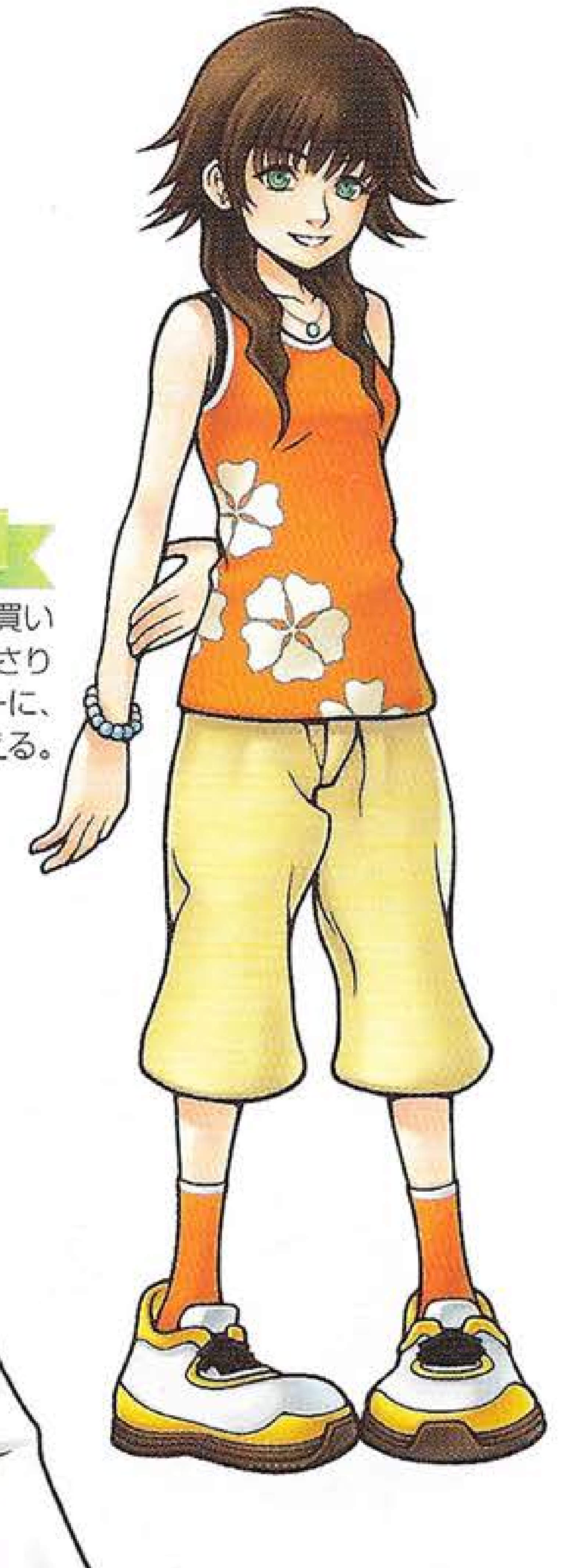
キャラクター設定画

野村哲也氏が描いた、キャラクターの設定イラスト。登場人物たちだけでなく、ソラたちの変身した姿にも注目だ。



ハイネ

⬅"トンガリ少年"ことハイネのイラスト。ミリタリー系のファッションや、どこかイタズラめいた瞳が、悪ガキのようなイメージ。



オレット

➡オレットの設定イラスト。買い物好きなだけにオシャレで、さりげなく身につけたアクセサリーに、彼女のセンスの良さがうかがえる。



ピンツ

➡シーソルトアイスを持った姿で描かれたピンツ。服にプリントされた"DOG STREET"というブランド名は、じつは……(➡P.691)。



サイファー

⬅自称"街の風紀委員長"、サイファーのイラスト。独特の白いロングベストやクロス模様のインナーは、原作での服装を思わせる。

ライ

⬇たくましい腕が目を引く、ライのイラスト。原作では素肌に青色のベストを羽織っていたが、本作では朱色のタンクトップ姿。





フウ

⬆フウは原作と同じく、すっきりとしたイメージにまとめられている。彼女の性格を反映してか、機能的でシンプルなデザインだ。



ビビ

➡ビビはかわいらしい印象。随所にポップなアレンジが加えられていて、帽子はオバケのようにも見えるコミカルなものに。



カイリ

➡制服を着たカイリの設定イラスト。ラフな着こなしやシンプルなデザインのカバンが、彼女の快活さをそのまま映し出している。



ディズ

⬆赤い包帯の奥で輝く瞳など、ディズのイラストは不気味な印象。腰にはたくさんのポシェットがさげられている。



アーロン

➡原作よりも少し若くなったアーロン。映画『ヘラクレス』のキャラクターに合わせて、腰が細く締まった体型になっている点に注目。



ソラ
（プライド・ランド バージョン）

⬇ライオンの姿になっても、トンガリヘアは健在。首には、ソラのトレードマークである王冠のペンダントが掛かっている。

ドナルド
（プライド・ランド バージョン）

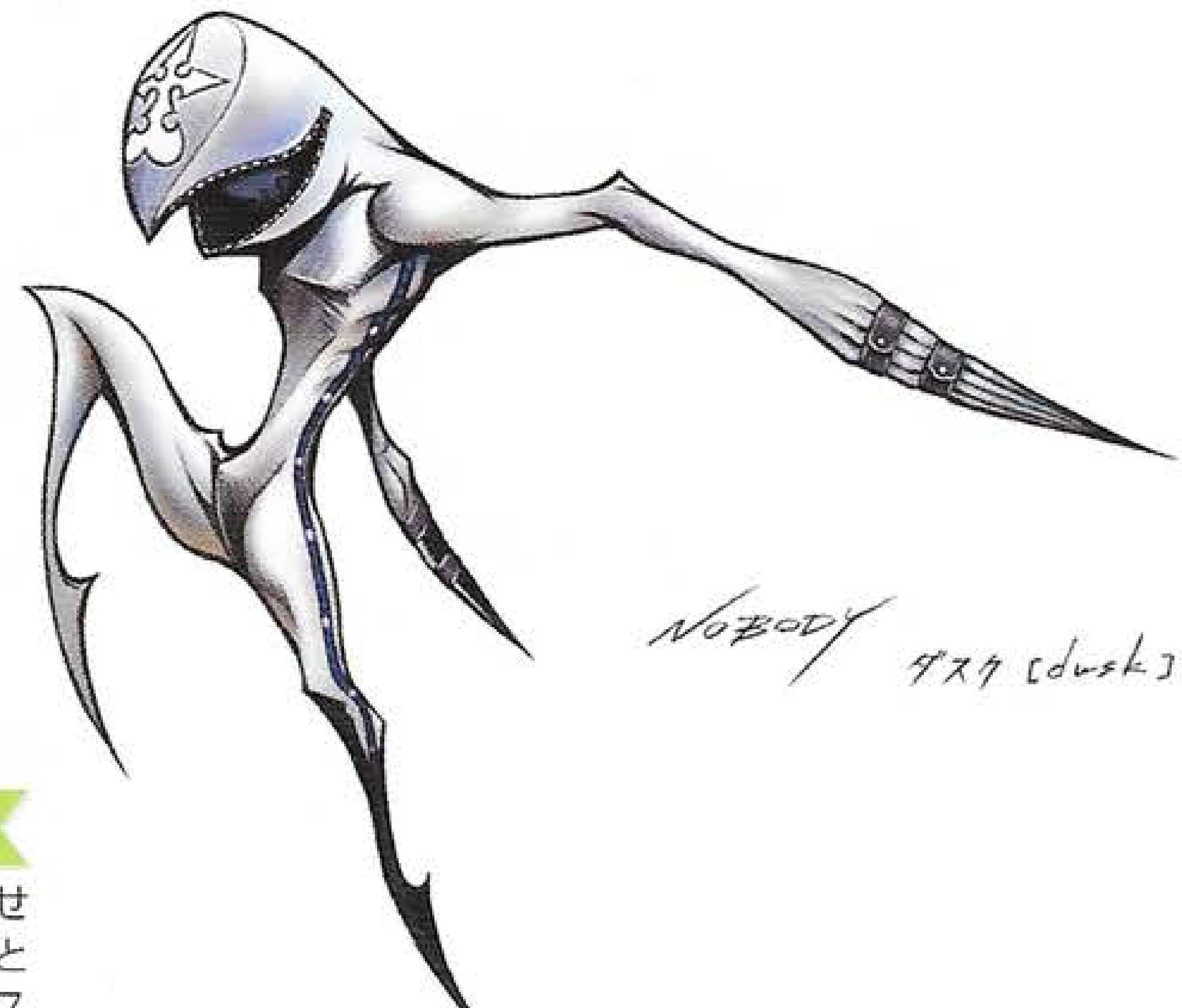
⬇くるりと巻いた尾羽がかわいらしい、プライド・ランドでのドナルド。帽子はディズニー作品でおなじみのセーラー帽だ。





グーフィー
（プライド・ランド バージョン）

⬅カメのような姿も板についてきたグーフィー。帽子はドナルドと同じく、ディズニー作品でかぶっている緑色のものに。



ダスク

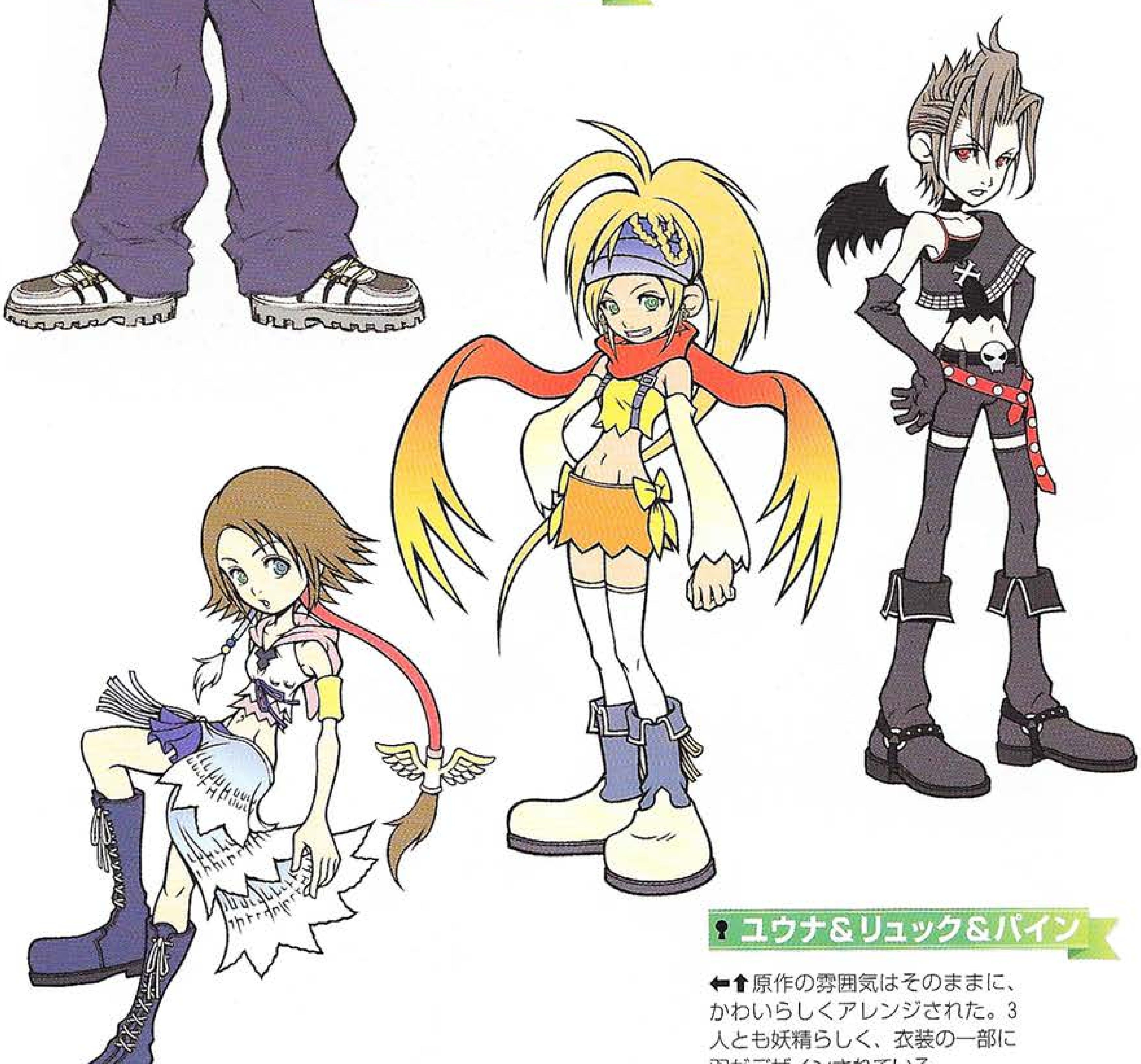
➡ファスナーがついた服を思わせるデザインは、いかにも抜け殻といったイメージ。ちなみに、ダスクとは英語で"夕闇"という意味。

賢者アンセム





リク



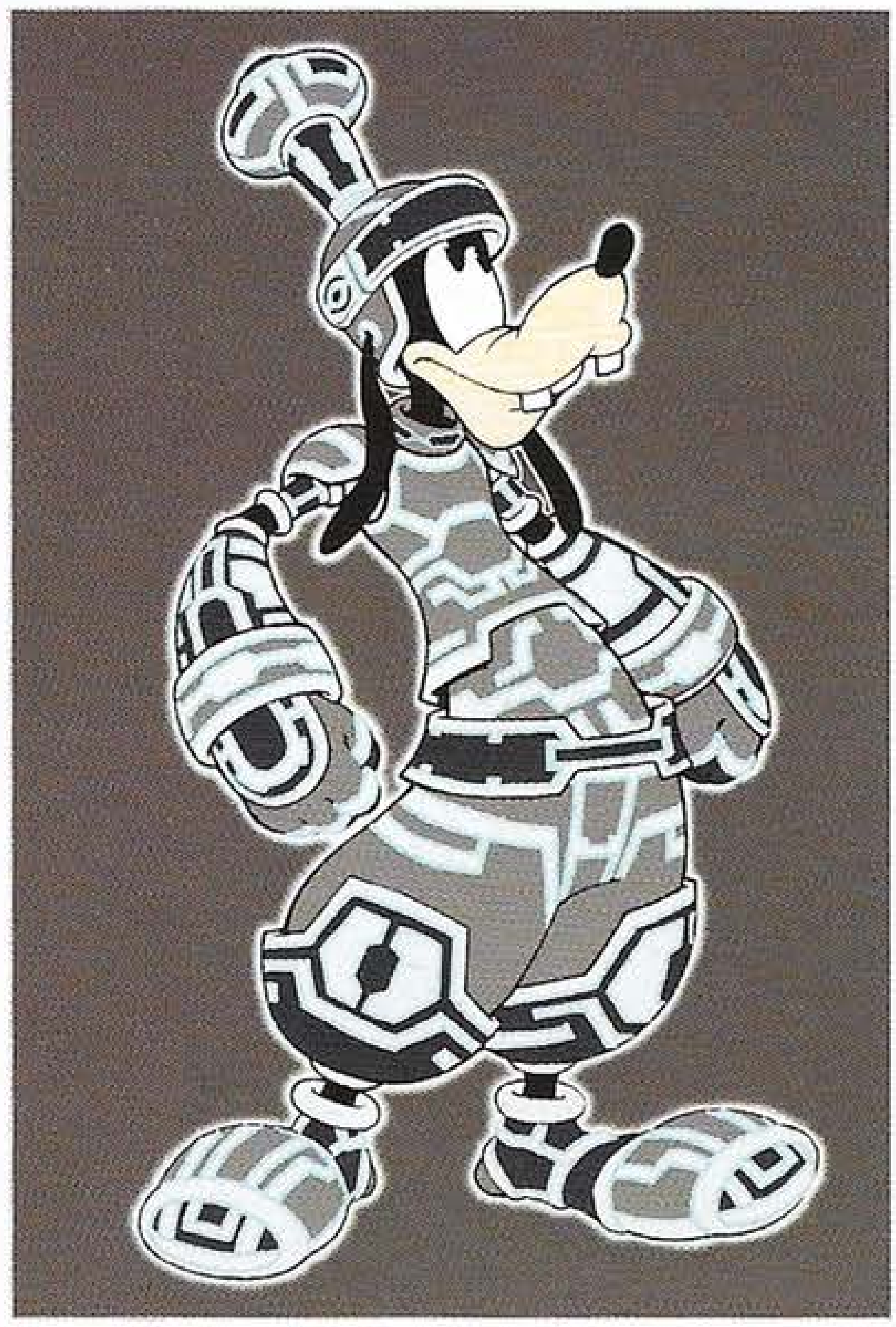
ユウナ&リュック&パイン

⬅⬆原作の雰囲気はそのままに、かわいらしくアレンジされた。3人とも妖精らしく、衣装の一部に羽がデザインされている。



ソラ
（スペース・パラノイド バージョン）

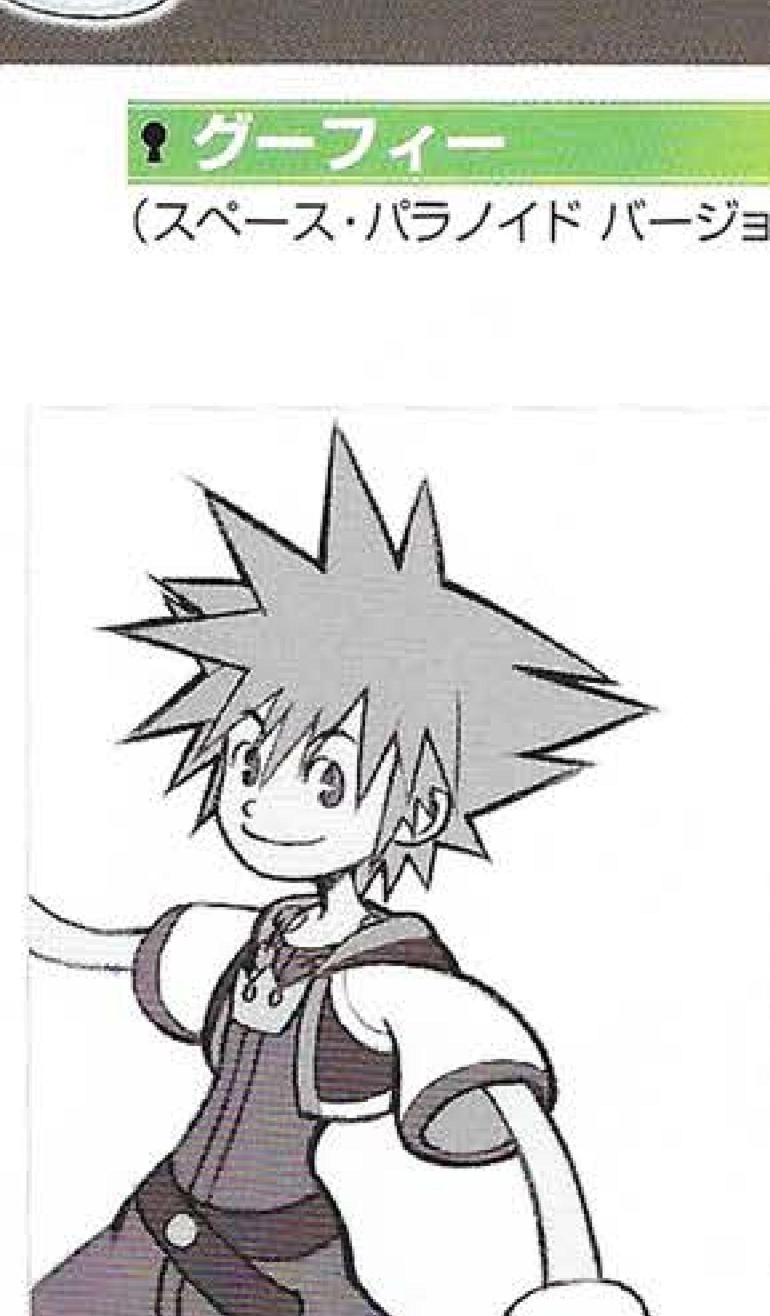
⬅身体のあちこちにあるラインは、ふだんの服のデザインがもとになっている。トロンたちとはちがって、ゆったりとしたシルエット。



グーフィー
（スペース・パラノイド バージョン）

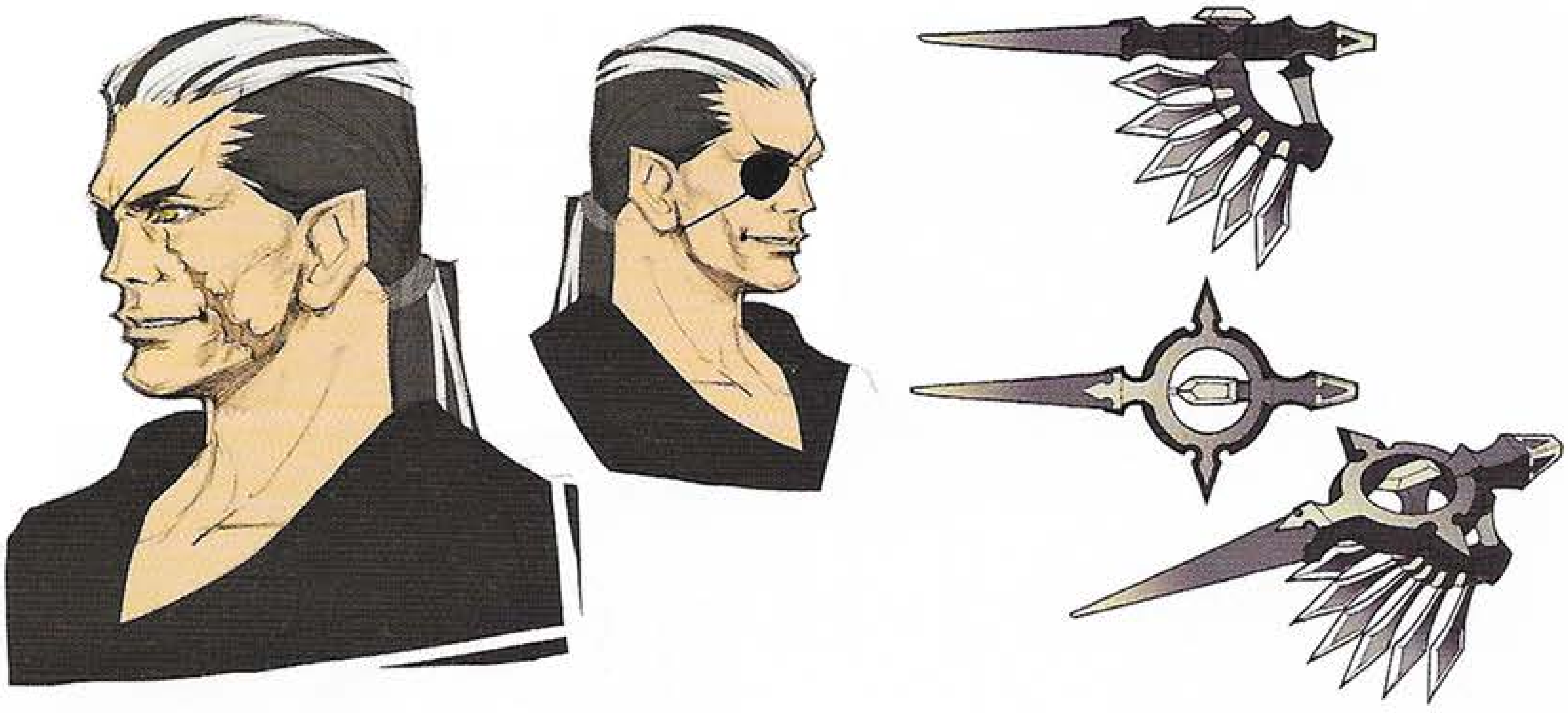


ドナルド
（スペース・パラノイド バージョン）



ソラ
（タイムレス・リバー バージョン）

➡前作のソラの姿を、シンプルなラインでアレンジ。目の形は「パイアイ」と言って、昔のディズニー作品で使われていた表現だ。



シグバール

⬆XIII機関のナンバー2、シグバールの顔イラストと、彼の持つ武器のデザイン画。左頬にある傷あとの様子がよくわかる。

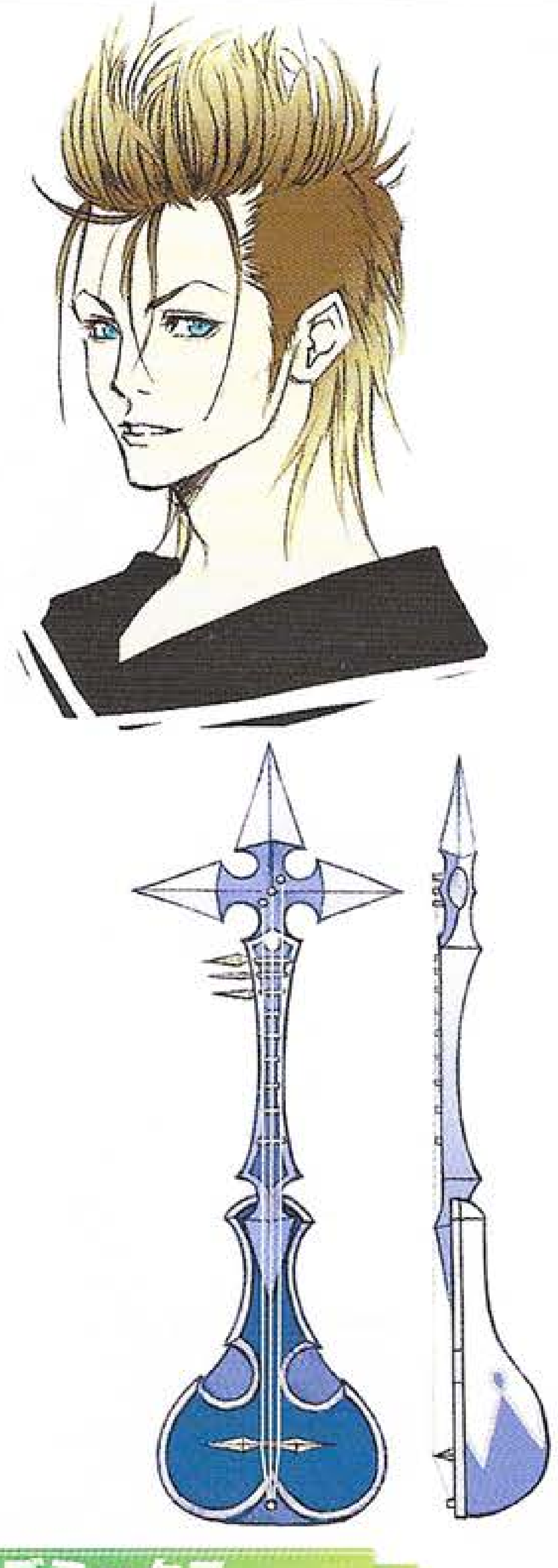


サイクス

⬆バーサク状態になると顔つきが一変するサイクス。そのときは武器の大剣の形も変化して、先端が開いたものになるのだ。



アクセル



デミックス

ザルディン





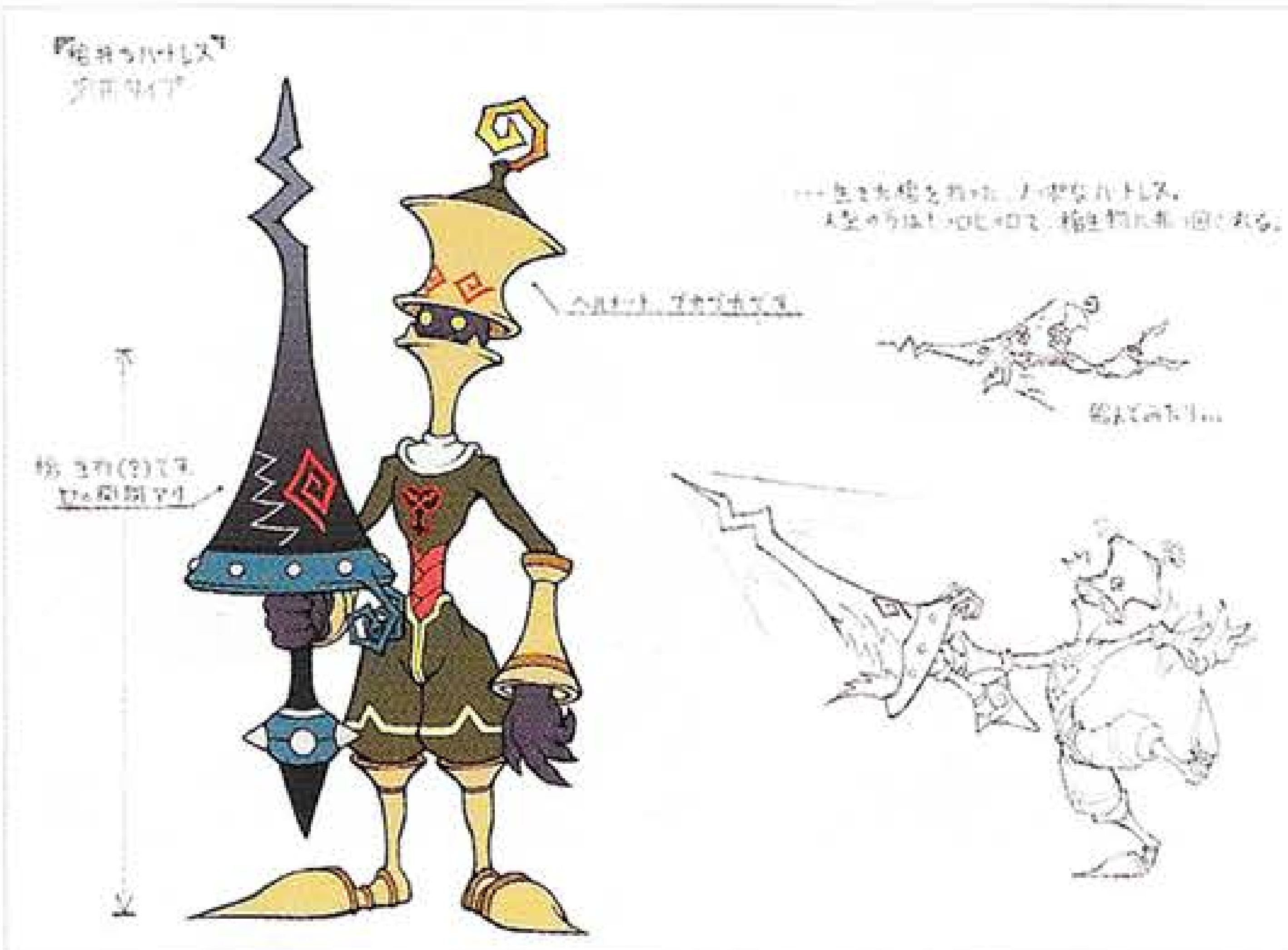


ルクソード

⬅⬆ルクソードの顔イラストと、彼があやつるカードの画像。そのほか、配下のギャンブラーが使うサイコロなどのデザインも。

ハートレス設定画

本作で新たに登場したハートレスたちの設定画。姿はもちろんのこと、攻撃方法やアクション案も描かれている。



ランスソルジャー



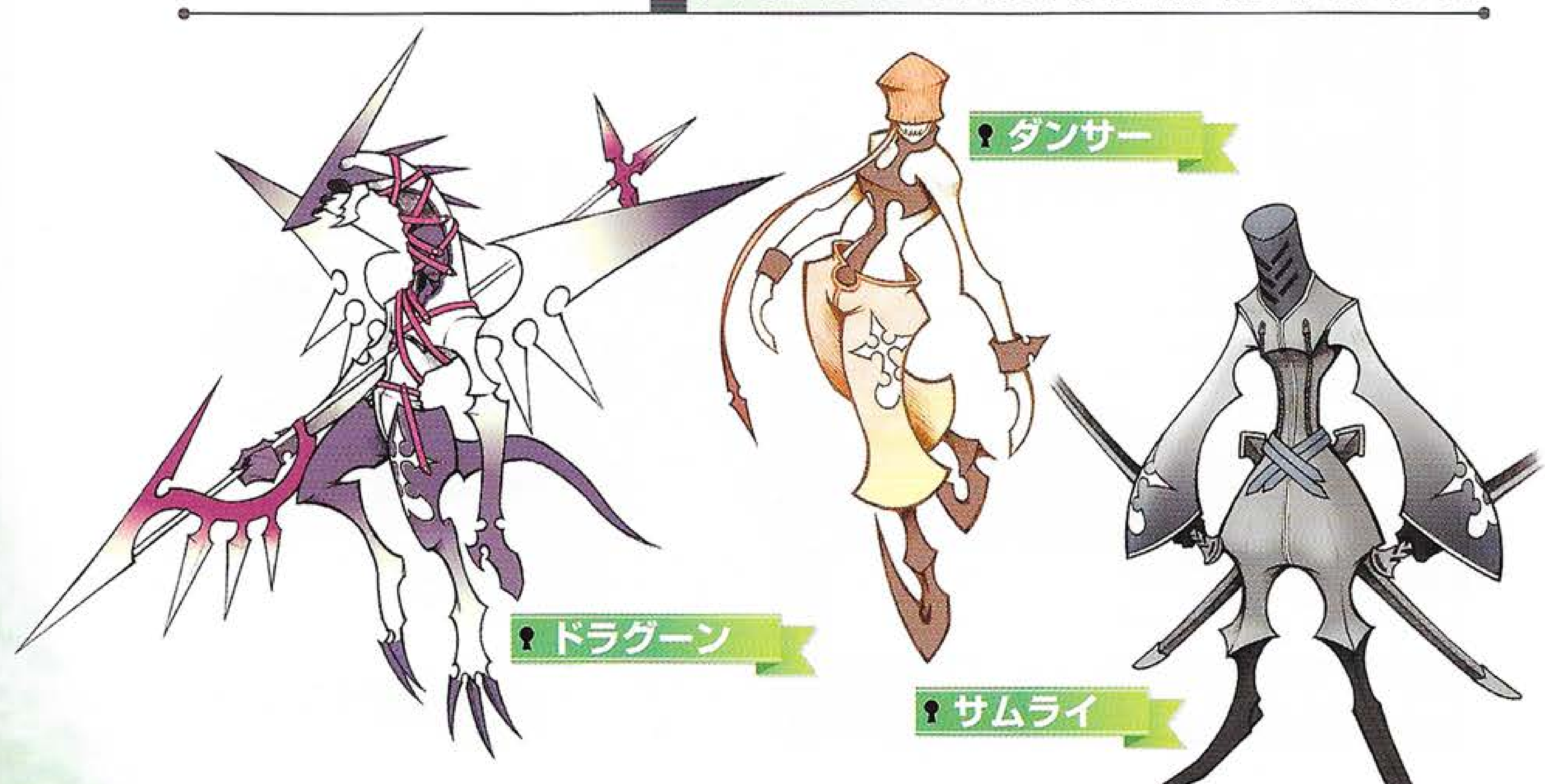
ハンマーボディ



ルナバンディット

ノーバディ設定画

ノーバディたちの設定イラスト。いずれのデザインにも、ノーバディの基本ラインである、えぐれた曲線が取り入れられている。



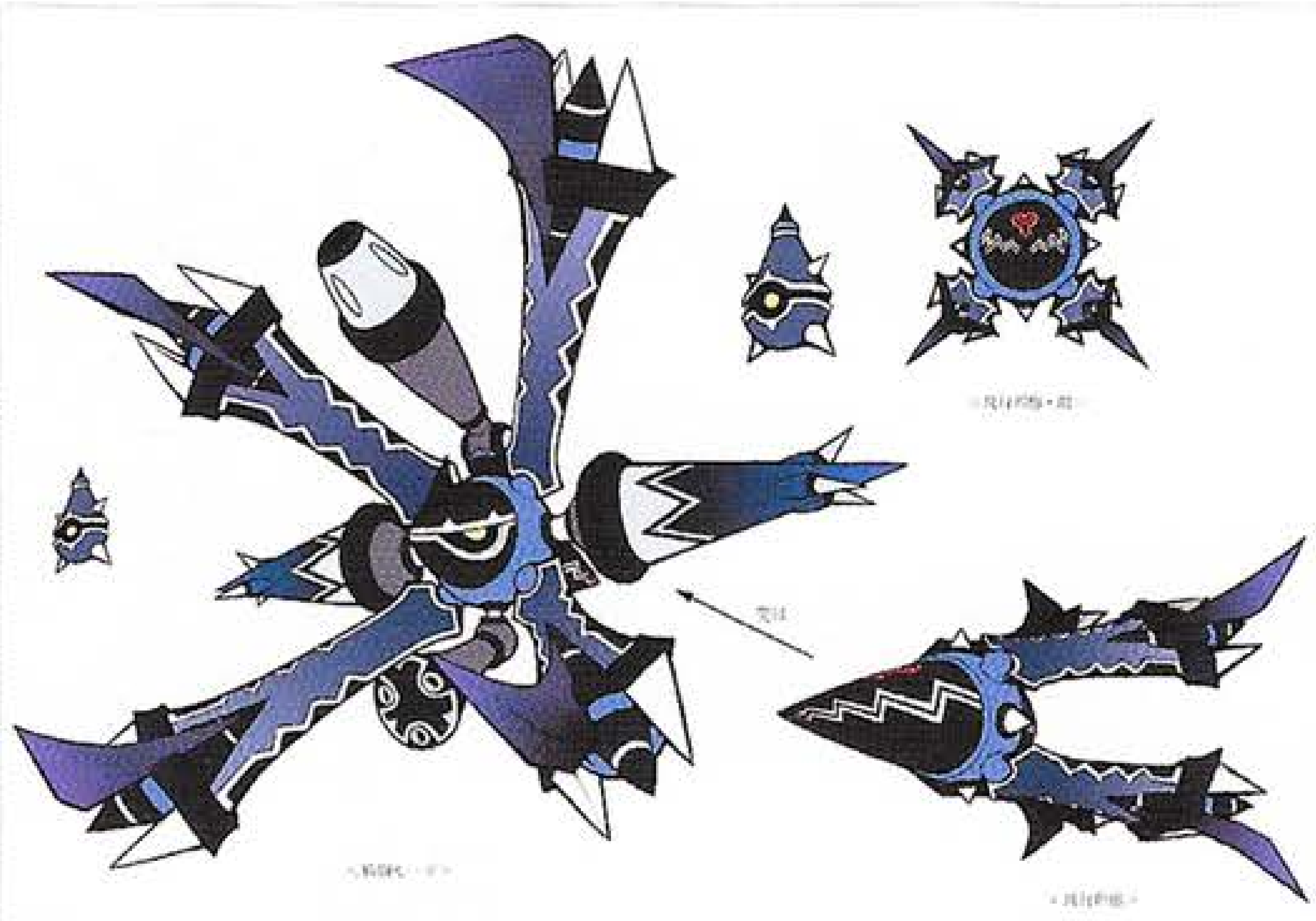
ダンサー

ドラグーン

サムライ

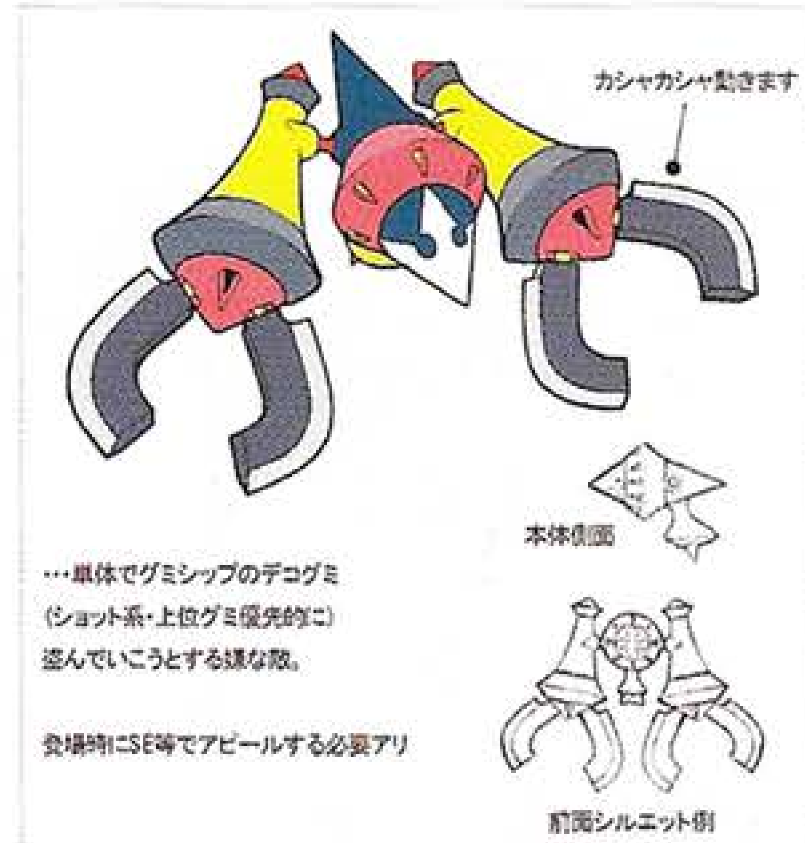
『グミシップ』設定画

『グミシップ』で登場する敵たちにも設定画が用意されている。よく見ると、ハートレスやノーバディのマークが入っているのだ。



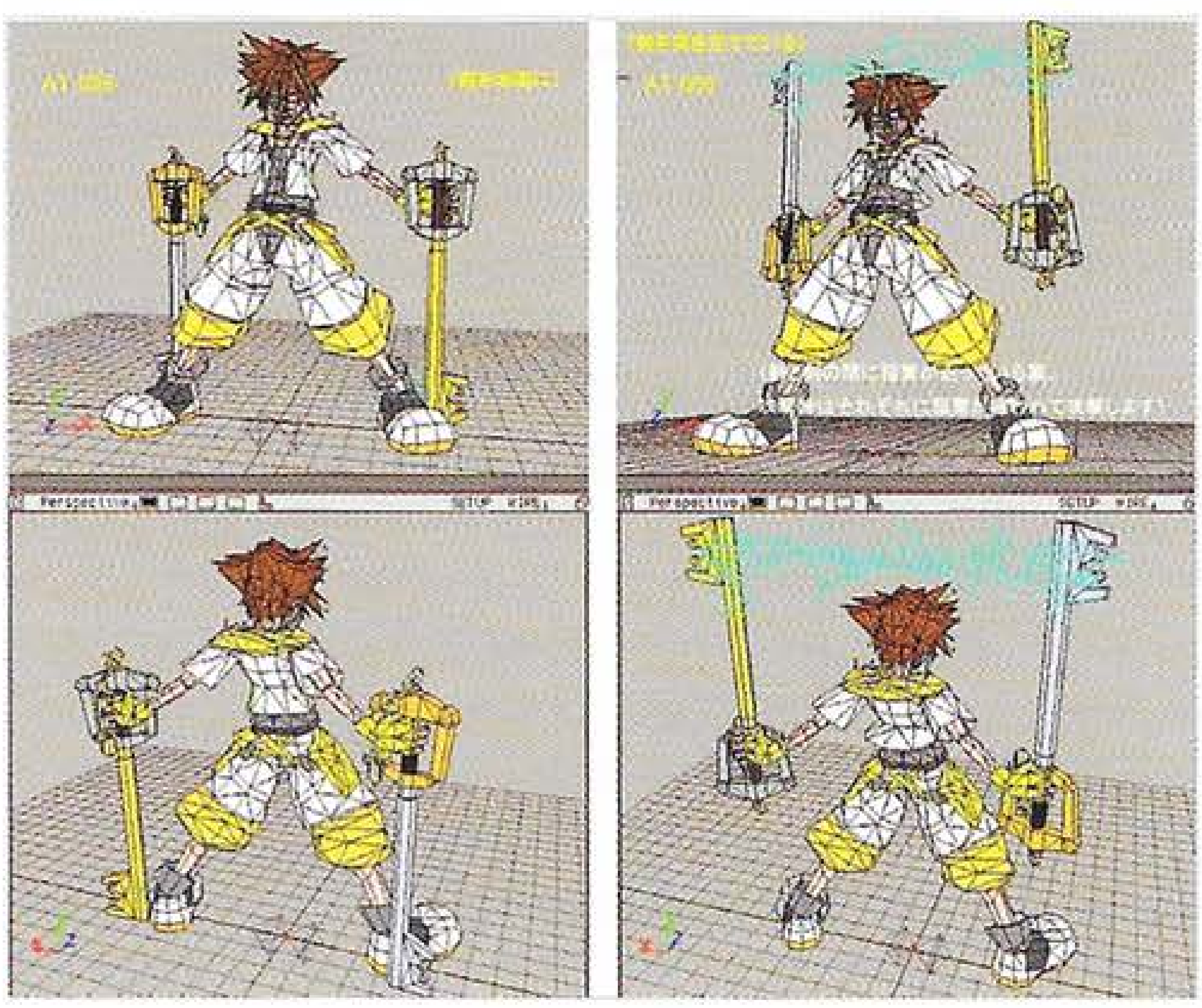
ハンター

キャッチャー



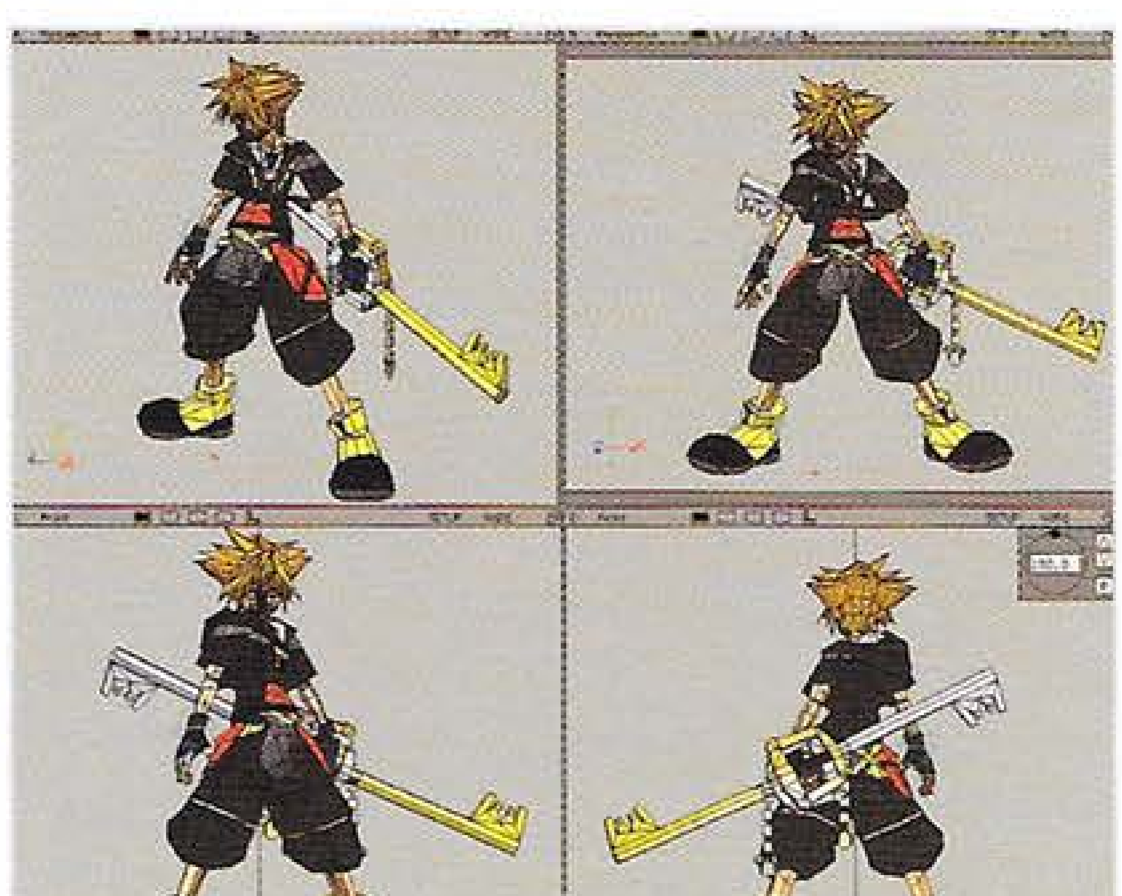
初期モーション案

最後に紹介するのは、インタビューで話題に出てきた(→P.105)開発初期のソラのモーション案。なかでも特徴的なものを公開。



ファイナルフォーム①&②

⬅左側は、地面に2本のキーブレードを突き立てて身がまえるというポーズ案。右側は、ソラが両手に持ったキーブレードの刀身のあいだに、稲妻が走っているというもの。



ファイナルフォーム③

➡この案は、互いちがいになったキーブレードを、うしろ手にかまえたポーズ。よく見ると柄はにぎられておらず、ゲーム中のマスターフォームのように手から離れている。

シナリオライター

野島一成

scenario writer Kazushige Nojima



“謎リスト”をもとにして 前作に残されていた謎を解決

——野島さんが『KHII』のプロジェクトに参加した最初のきっかけからうかがえますか？

野島　『FFX-2』の制作が終わるころに、ふつうに哲さん（ディレクター：野村哲也氏）から「やらない？」と誘われました。いや、誘いというよりは「やってよー」という感じでしたけど（笑）。

——野島さんは前作にも参加されていましたよね。

野島　メインではないですけど、最後のほうにヘルプとして参加して、おもにホロウバスティオン以降のシナリオを書きました。

——前作にはたくさんの謎が残されていましたが、それらは野島さんが仕掛けたわけですか？

野島　うーん、僕はそういう仕掛けをすると、あとで自分の首をしめるから、あまりやらないんですよ（笑）。『KH』の謎は、たいてい哲さんが仕掛けたんじゃないかな。シナリオを書き終わったあと、完成したゲームを見たら「ああ、知らないことがたくさん入ってるなあ」と思いましたから。『KHFM』のシークレットムービーも「これは……どうすんだろうな」って（笑）。

——今回のシナリオのコンセプトは、野村さんのほうから野島さんに渡されたんですか？

野島　そうです。哲さんとイベントチームのかたが考えたプロットを僕が受け取って、それをシナリオにしていく感じですね。メインとなるソラやロクサスの話は、最初に哲さんから分厚いプロットをもらったんですよ。「これだけあれば今回はラクだな」と思ってたら、まだ最初のトワイライトタウンくらいしか書いてなかった（笑）。でも、いつも哲さんは、やりたいことをしっかりと持っているので、それを教えてもらって、あとは自由にやらせてもらいました。

——野村さんからは、どんなことをやりたいと？

野島　前作に残っていた謎をひととおり解決したいと言われました。最初に、前作の謎をまとめた“謎リスト”を渡されたんですよ。「答えを僕が考えるんですか？」って聞いたら、「いまのところ、いくつかは考えてあるから」と。「まだ全部じゃないのかよ！」って思いましたが（笑）。前作のシークレットムービーで、キーワードがたくさん出ていましたけど、それをなるべくシナリオに取りこむという話でした。

——「今度は私が戦う」とか、シークレットムービーに出ていたセリフを取りこむのは難しかったのでは？

野島　まあ、入れなくちゃいけないっていうのは最初からわかっていたので、誰かがそのセリフを言うようなシチュエーションに持っていこうとしていました。もちろん、それを言わせるために物語を作ったわけじゃないですけど（笑）。つねになんとなく意識はしていたので、それほど苦労はなかったです。

——物語のなかで、シーソルトアイスが重要なアイテムになっていますが、これはどういった経緯から？

野島　シーソルトアイスは、哲さんが入れたいと言ってきたものですね。もともと、ホロウバスティオンを象徴するものを出したいと思っていたんですが、それをアイスにしたのは、コンピューターのパスワードにするためなんです。パスワードを決めた賢者アンセムがシーソルトアイス好きということにして、彼の人間

的な部分を出せればいいなと思って。いい大人がアイスを好きだなんて、ちょっとほほえましいじゃないですか。ただ、好きな食べ物をパスワードにするというのも、いかがなものかと思いますけど(笑)。

——そういえば、そのパスワードを探すシーンで、レオンが「雲をつかむような話だ」と言ったときに、ティファが「誰をつかむ話?」と飛びこんでくるのは、"雲"と"クラウド"が掛かっているんですよね?

野島　あのシーンは、最初にそのシャレを思いついてから作ったような気がする(笑)。基本的には、海外版を作るときに翻訳の問題が出てくるので、そういう言葉遊びはあまりやらないようにはしているんです。英訳されたら、そのまんまになっちゃいますから。

ポートロイヤルが手強かった ふたつの理由とは?

——ディズニー作品がベースという点で、ふつうのシナリオ作りとちがった部分はありましたか?

野島　原作があるという意味では、ふだんよりもやりやすかったかもしれないです。とはいえ、僕のなかでは、ディズニーの作品でも『KH』が原作という感覚でした。もちろん、関連キャラクターが出ている映画とかは見ましたけれど。

——手強かったワールドはありましたか?

野島　ハロウィンタウンとか、ポートロイヤルかなあ。ハロウィンタウンの原作である『ナイトメアー・ビフォア・クリスマス』は、ディズニー作品のなかでもとくにミュージカル色の強い映画なんですが、そのミュージカル部分がない状態で"勝負"しなくちゃならないっていうのが……どうしても"勝負"って考えちゃうんですけど(笑)、それがキツかったです。一連のディズニー作品とはちがった、ティム・バートン監督の独特のこだわりもありますし。

——ポートロイヤルは?

野島　あれはですね……うちの嫁さんが、原作の映画(『パイレーツ・オブ・カリビアン』)を大好きなんですよ(笑)。で、シナリオを書く参考のために家でDVDを見ていたら、嫁さんが「なんでこれ観てるの?」と。僕はジョニー・デップ(原作のジャック・スパロウ役)が好きなので、彼が出ている映画はよく見ているんですが、「やっぱり『キングダム ハーツ』でやるの?」って言われたから「それはどうかなぁ」とごまかしたりして(笑)。「やるかやらないか知らないけど、これはヘタなことできないわよ」とか言われましたよ。

——プレッシャーをかけられたわけですね。

野島　そういう意味で手強かったかな(笑)。それから、ポートロイヤルでは「実写をリアルに再現する」と聞いてはいたんですけど、実際にどんなイメージになるのかわからなくて、シナリオを書いていても頭のなかで絵が動かなかったんですよ。『FFⅦ アドベントチルドレン』(以下『FFⅦ AC』)とか『FFⅩ』くらいのテイストでやればいいのか、それとももうちょっとアニメやマンガっぽいノリでやればいいのか、それがわからなくて、ちょっと苦労しました。

——アトランティカの「ミュージカル」で使われている『KHⅡ』オリジナル曲の歌詞も、野島さんが書かれているそうですね。

野島　『リトル・マーメイド』の吹き替え版を参考にして、「こんな感じかなあ」と思いながら書いていきました(笑)。今回は歌詞を先に書いたんですけど、やっぱり曲が先にあったほうが、ノリがわかるので書きやすいですね。曲なしだと、どうしても5・7・5みたいなリズムになってしまって、それに合わせた曲を作るのが難しくなるんですよ。あとから歌詞を変えるのはかまわないと伝えておきましたが、これだと下村さん(ミュージックコンポーザー:下村陽子氏)がやりにくいだろうなあと思ってました。

——野島さんにとっては、作詞はもう手慣れたものではないですか?

野島　いや、そうでもないです。歌詞って、全体のシナリオとは関係なく単独で世に残っていくことがあるので、ごまかしがきかないんですよ。言葉は悪いですけれど、ひとつのセリフだと、長い長いシナリオのうちの一部分だから、全体の総合力で勝負できる。でも、歌詞は曲だけで独立しちゃうから、気をつかうんです。なので、どんなに簡単そうな歌詞でも、家中にある辞書を引っかきまわして、かなり考えて書いてます。

——1曲の歌詞を書き上げるのに、どれくらいの時間がかかるものなんですか?

野島　できるときは数十分くらいで書けますよ。ただ、歌詞だけでなくシナリオもそうですけど、書いたあとには少し寝かせます。僕はたいてい深夜に作業をしているんですが、「深夜に手紙を書くのはよくない」って言うじゃないですか(笑)。やっぱり、一度寝かせて客観的に見ないとダメですね。とくに歌詞は、妙にアツくてそこだけ突出していたりすることが多いから、何度も見直して、最終的な形にしていくんです。シナリオも、1日の作業をはじめるときに読み返して



僕のなかでは、ディズニー作品も『KH』が原作という感覚でした



現実だと恥ずかしくなるくらいの“友情”を真正面から書いたんです

いるんですよ。読み返して、気になったところを直して、ということを毎日やってます。直しをしていて、その日の予定が終わらないこともありますが(笑)。

『KHⅡ』におけるクラウドとティファの関係

――『FF』シリーズのキャラクターを登場させることについては、いかがでしたか？

野島　ディズニーのキャラクターよりも難しかったかもしれないです。どこまで原作を背負っていいのかがわからなくて、手探りでやってましたから。最初に哲さんから、「原作と同じであってちがう」みたいな微妙なコンセプトを聞いていたんですけど、そのカンどころをつかむまでが大変でした。

――今回登場したなかで、とくに思い入れの強い『FF』キャラクターというと誰ですか？

野島　ユウナたちは、もう1回あつかえると思わなかったので、出せてうれしかったですね。『FFX』のユウナたちは、もしかしたらほかのゲームとかに出るかもしれないけど、『FFX-2』のユウナたちのノリはもうできないんじゃないかと思ってましたから。しかも重要な役ではないので、わりと自由に作れたし(笑)。

――野島さんは、『FFX』のユウナより『FFX-2』のユウナがほうがお気に入り？

野島　いやぁ、どっちも好きですね(笑)。でも、生身の人だとしたら『FFX』のほうがいいかな？『FFX-2』のユウナは、無理しているのがわかるから、こっちも疲れてきちゃう。「ホントは家で本を読んでるほうが好きなくせに」って思いますよ(笑)。

――『FFⅧ』のサイファー、風神、雷神が新しく登場していますが、彼らについては？

野島　あれは単純に、ひたすらカッコよくしたいと思っていました。ただし、セフィロスやクラウドのカッコよさとはちがう、もうちょっと子どもっぽくて、一生懸命カッコよくあろうとしているような……端から見ているとちょっとほほえましいかもしれない、くらいの線ですけど。『FFⅧ』のエンディングでゲラゲラ笑っているサイファーを、そのままの感じで出せたらいいなと思っていました。風神(フウ)と雷神(ライ)も、動かせて良かったですね。風神は、どんなふうにしゃべるんだって問題があったけど(笑)。

――セッツァーは『FFⅥ』からの登場ですね。

野島　あそこに出るキャラクターは、当初の予定だと『FFⅦ』のルーファウスだったんです。それが、シナリオが完成しつつあるころに哲さんから「『FFⅦ』のキャラクターが全体的にちょっと出番が多すぎだから、セッツァーにしよう」と言われて。僕は『FFⅥ』には関わっていないからセッツァーのことをよく知らないのに、「いや、大丈夫、大丈夫」と(笑)。

――『FFⅦ』からはティファが初登場しました。

野島　じつは最初、ティファは出る予定がなかったんです。クラウドはホロウバスティオンで何をしているのか、という話を哲さんとしていて、クラウドはセフィロスを追いかけているけど、クラウドもまた何かに追われている、という方向性になって。クラウドは、本当はあるものから逃げているんだけど、自分ではセフィロスを追っていると称しているわけですね。それで、「『FFⅦ AC』でティファが求めているような“温かいもの”から逃げている」という設定にしました。

――野村さんからは「クラウドにとっての闇がセフィロスなら、光はティファともとらえることができる」とうかがいましたが、そうすると野島さんとしてはエアリスはどんな立場だとお考えですか？

野島　自分の考えだと、エアリスは光にも闇にも、どっちにも属してないんですよ。別の世界にいて、行こうと思えばどちらにも行ける、みたいな。光に染まるとか闇に染まるとかじゃなくて、独立した存在ですね。カッコよく言えば、光と闇の両方を併せ持った、一番しっかりした存在というか。

――セフィロスとクラウドが戦ったあとに帰っていった「もとの世界」とは、どこのことですか？

野島　これも僕の個人的な見解ですけど、セフィロスとクラウド、それからティファは、ソラやⅩⅢ機関やハートレスとはまったく別の基準で、あの世界にいるんです。だから「もとの世界」というのは、ミッドガルとかそういう意味ではなくて、“本来いるべき場所”みたいなノリです。『KHⅡ』の世界で戦っていること自体が、彼らの人生にとっては正しくない。本当は、ティファが言うような世界にクラウドはいるべきで、もともといたはず、というか。ちょっと抽象的で難しいんですけど、具体的な土地ではなくて、心のありかたというか……戦ったりしないような気持ち、ですね。

シナリオのテーマは"友情"と"ファンタジー的なもの"

――今回のシナリオは、どんなテーマのもとに作られたんですか？

野島　もちろん、テーマとして"光と闇"とか"心"とかがありますけど、僕がシナリオを書くうえでのテーマとしては、ソラとリクの"友情"かな。あそこまでの友情って、子どものころならあったかもしれないですけど、ふつうはなかなか持てないじゃないですか。ああいう、現実だとちょっと恥ずかしいくらいの友情を真正面から書こうと。それから、『キングダム ハーツ』はいろんな意味でアツい人たちのお話なんです。立ち上がって世界を救おうとか、自分は闇におちても友だちを助けたいとか、表現方法は人それぞれだけれど、そういうアツさ……言いかえればクドさみたいなものが、ちゃんと伝わるようにしたい、という思いはありました。

――シナリオのなかで、野島さんの意向が強く反映されている部分はどのあたりですか？

野島　ロクサスの友だちが、シナリオの冒頭だけじゃなくて、途中でもそれなりの役割を果たすという部分ですね。それから、トワイライトタウンがふたつあると明かされていく過程は、ちゃんと描きたいと思っていました。クリスタルボールを透かして見るシーンとか、考えていたものが全部入ったので、よかったですよ。僕は最近の『FF』シリーズのシナリオを書いてきましたけど、『FF』ってシリーズを追うごとに"理屈では説明できないこと"がどんどん減っていったんです。だけど『キングダム ハーツ』は、光とか闇といった、ある意味でファンタジー的なものが残っている。そういった、「こういう仕組みでこうなんだ」というものではない"優しい部分"みたいなものは大事にしたいと思っていました。逆に言うと、それをやらないと、同時に書いていた『FFⅦ AC』と同じになっちゃったかもしれないし(笑)。

――野島さんは、ご自身のシナリオにはどんな特徴があるとお考えですか？

野島　うーん……クドさ、かな(笑)。まあ、10年後に見ても古さを感じないように、ということには気をつけています。その時代にジャストフィットしているよりも、当時の人が見ても未来の人が見ても平均して楽しめるっていうのが理想ですね。僕は音楽だとハードロックが好きなんですけれど、30年前から残りつづけてきた曲をいま聞いても古さを感じない。逆に、その時代だからこそ存在した音楽、たとえば'80年代に流行した曲をいま聞くと「うわ、懐かしいな」と思ってしまう。そういうものではなくて、いつの時代でも同じ力を持っていられるようなものを作りたいと思っています。あとは、単純にシナリオの特徴としては、直球を投げられない(笑)。

――具体的にはどういうことですか？

野島　たとえバレバレだったとしても、「これは、じつはこうだったんだ」という展開を入れないと気がすまないんです。僕が、テレビや映画ではなくて、最初からゲームのシナリオを書いているのが原因ですね。ゲームって、遊んでいる時間がすごく長いから、とにかくいろいろな楽しみを入れようと思ってしまうんです。そうすると、最初から最後まで真ん中の剛速球を投げきるっていうのはできないなぁ、と。

――なるほど。

野島　もうひとつ特徴をあげるとすれば、エンディングの最後の言葉かな。かならずしも最後というわけではないですけど、今回みたいな「ただいま」「おかえり」とか、「ありがとう」とか、日常で使うような当たり前にある言葉でシメたいと思ってます。それと対比させるために、物語中に「僕はこんなふうにはしゃべらないな」と思うセリフがあっても、そのままにしてますね。僕にシナリオを書かせるディレクターは、そのへんを覚悟しないといけないですよ(笑)。

――ちなみに、今回もシークレットムービーが入っていますが……。

野島　僕、まだ見てない(笑)。まあ、たしかに続編を作る余地は残っていると思いますけど。たとえば、キーブレードそのものの話とか。キーブレードが持つ意志とか、作られてからソラが手にするまでの歴史とか、そのあたりはまだ語られていないし。それに、"光と闇"という、すごく大きなものもありますから。そこにはいくらでも物語が生まれる余地がある。

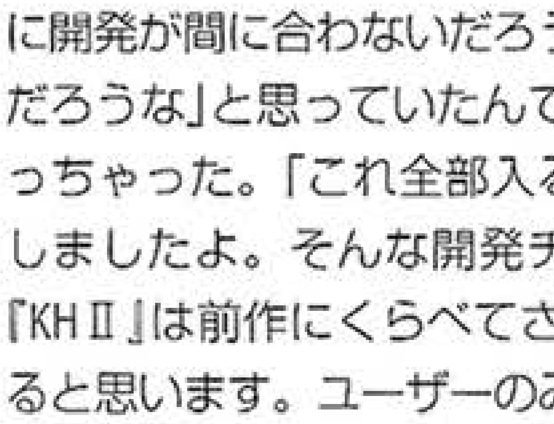
――今回のシークレットムービーは、まさにキーブレードの話っぽい展開なんですよ。

野島　あ、そうなんですか？　じゃあ、それやるんだ、きっと(笑)。

――では最後に、ユーザーのみなさんへメッセージをお願いします。

野島　毎回思うんですが、『キングダム ハーツ』の開発チームはすごいですよ(笑)。明らかに困難なものでも乗り越えていきますから。じつは、最初にシナリオが完成した時点で、「これだけ長いと締め切りまでに開発が間に合わないだろうから、どこかカットするだろうな」と思っていたんですけど、そのまま全部通っちゃった。「これ全部入るんだ。すごいな」と感心しましたよ。そんな開発チームが作っているので、『KHⅡ』は前作にくらべてさらに濃いものになっていると思います。ユーザーのみなさんには、その濃さを真正面から受け止めて遊んでほしいですね。

シナリオ
(有限会社ステラヴィスタ)
野島一成
KAZUSHIGE NOJIMA



自分だけが知っている本作の秘密

「僕が言いにくいセリフは、言わせない」と決めていたので、セリフを書くときは実際にマネしながら声に出して確認していたのですが、王様やドナルドはマネが難しくて大変でした。

『キングダム ハーツII』ディレクター

野村 哲也 インタビュー INTERVIEW

本書を締めくくるのは、『KH』シリーズのアルティマニアでは恒例となったディレクター・野村哲也氏のインタビュー。今回も必読の話が満載だ。（聞き手：山下 章）

「心に何かを残せるような作品を作っていきたい」



間口の広い作りにしていることでユーザー層が広がった

――『KHII』の制作が正式に決まったのは、いつごろのことなんですか？

野村　前作では、「続編を作れたらいいな」という希望を持ちつつシークレットムービーを入れたんですけど、実際に『KHII』を作るには、クリアしないといけないハードルがいくつかあったんです。それは、たとえば「ミッキーをもっと出演させてほしい」といった、こちらからの要望をディズニーのほうでクリアしてもらう、ということだったんですが、そのへんが解決したときにやっと、『KHII』を作れるという話になりました。

――プロジェクトがスタートして、『KHII』をどんな作品にしようとイメージしましたか？

野村　前回張った伏線をすべて回収しよう、というのがひとつ。それから、前作で聞こえてきた不満点を補って、満足していただけるようにする、ということもありましたね。同時に、演出にも力を入れていこうとか、バトル内でできる選択肢をもっと増やそうとも思っていました。そんなふうに、最初からボリュームが増える方向になっていたので、「やらなきゃいけないことがいっぱいあるけど、それを全部やっていこう」という考えかたをしていましたね。

――実際にできあがった作品のボリュームは、野村さんが最初に想定していたとおりなんですか？

野村　いや、ここまでのものになるとは思ってなかったです。作るのをやめようとしないんですよ、スタッフが（笑）。さすがに時間的にアブなくなってきたら見切りをつけるだろうなと思っていたんですけど、それでもやめないスタッフたちばかりで。大丈夫なのかと聞いても、みんなふつうに「いや、できますよ」って言うんですよ。不安はずっとありましたけど、結局は最後までやりとげてくれて、「すごいな、やりやがったな」と感心しています。

――1000体の敵と戦う“大群バトル”も、スタッフのみなさんは最初「できないかも」と思っていたそうですが、最終的には実現してますね。

野村　そうですね。僕はいつも、「落としどころとしてはこのへんだろう」というのを自分のなかで予測しつつも、スタッフたちにはそれより少し上を要求するんですよ。「いや、それはできないけれど、もう少し下ならできる」というところに落ち着くんだろうなと思っているんですけど、スタッフたちはそのまま少し上のレベルで作ってくる（笑）。だから、大群バトルもあそこまでちゃんと実現できるとは思っていませんでした。

――前作とくらべて、ジャンプアクションが減っていたり、親切なヘルプが表示されたりと、難易度が低め

に設定されている印象を受けましたが、そのあたりは意識していたんでしょうか？
野村　ええ。前回は、あえていろんなところを不親切に作っていたんですけど、やっぱり「不親切だ」と言われてしまって(笑)。だから今回は、インフォメーションやナビマップといったものを入れて、ていねいで親切な作りにしています。
——続編ならではの苦労はありましたか？
野村　お話が前作からのつづき物なので、そこの怖さはありましたね。僕は最初、つづき物であることは意識してなかったんですよ。けれど、発売直前にふと冷静に考えてみたら、「前作を知らない人は、今回の『KH II』をどう思うんだろう。やっぱり買わないのかな。ちょっとヤバイかな」と思って。でも、多くのみなさんに受け入れられたので、良かったですよ。
——発売からわずか3日間で100万本の出荷本数を達成していますからね。今回ユーザー層が広がったのは、何が理由だと思いますか？
野村　年齢とか性別とか、そういったものが敷居にならないような、間口の広い作りになっているところかな、という気はしていますね。まわりからは、「6歳になる自分の息子が遊んでいる」とか「40代や50代のかたがやっている」という話を聞きますから。そういう意味では、やっぱり間口が広いんでしょうね。

ゲームやアニメやマンガであっても想像できる部分はあるはず

——今回の物語で、野村さんが一番伝えたかったテーマは何でしょうか？
野村　今回にかぎらず、『キングダム ハーツ』では“人の心”とか“心のつながり”というものを、ずっとテーマにしています。目に見えない“心”が持っている力とか、自分にとって一番大事なものは何であるかとか、そういったものを描こうと考えていますね。
——『KH II』を遊んでもっとも驚いたのが、『KHFM』のシークレットムービー『deep dive』で出てきたシーンやセリフなどの伏線が、キレイに消化されていたところでした。伏線の解決については、『KH』の時点でどのあたりまで想定されていたんですか？
野村　前作の時点で考えてあった部分と、『KH II』を作ることになってから考えた部分が半々という感じでしょうか。半々とは言っても、まったく考えていなかったわけではなくて、大ざっぱに「こうしようかな」とは思っていましたけど。そのときに思っていたことから変えた部分もあったりするので、そういう意味で半々、という具合ですね。
——たとえば、前作のキービジュアルにハート型の月が描かれていましたが、それが今回“キングダムハーツ”として出てきています。これは最初からそうしようと考えていたんですか？
野村　そうではないですね。『KH II』のシナリオは野島さん(野島一成氏)にお願いしたんですが、野島さんのシナリオには、ゼムナスが作った“キングダムハーツ”が、「存在しなかった世界に浮かんでいる月のようなもの」と書いてあったんですよ。それを見て、「あ、これでつながった」と思って(笑)、前作のキービジュアルのような月にしてもらいました。開発当初から、存在しなかった世界には「ダークシティ」という名前がついていて、背景もそのころから夜だったんです。だから野島さんは、ゼムナスが空中に“キングダムハーツ”を形成しているというシナリオの流れで、たまたま「月のような」と書いたんだと思うんですけど、それが運命的に結びついたと。
——もし『KH II』が発売されなかったら、前作に残されていた謎はどうなっていたんでしょうか。
野村　それは、たぶん語られないままだったんじゃないですかね(笑)。そのへんは、僕は結構シビアな意見を持っているんですけど、売れなかったタイトルの続編は作るべきではないと思うんですよ。続編を望む声が多ければ、それに応えるべきですけど、そうでないなら、いさぎよくあきらめないといけない。幸いにも今回は、「つづきが見たい」というファンのかたがたの声が多かったので、つづきを語ることができましたが、もし『KH』が続編を望まれない作品になっていたら、残っていた謎も語らないままでいいんじゃないか、と思っていましたね。それに、たとえば『KH II』がいまだに発売されていなかったとしても、ファンのかたがたには前作に残しておいた伏線を「ああじゃないか？　こうじゃないか？」と考えて楽しんでもらえる。その作品が古いものになっても、そうやって楽しめる時間がずっとつづくのであれば、前作のような幕の引きかたもアリなのかなと。



“人の心”や“心のつながり”を
ずっとテーマにしています

――たしかに、誰かと語り合ったり想像したりできる要素は必要ですよね。

野村　僕らが子どものころ、マンガやアニメやゲームに対して、よく「想像するところがない」みたいなことが言われていたんですけど、それはすごくおかしいなと感じていたんです。ゲームであっても、アニメであっても、マンガであっても、自分で想像できるところはあるはずだと。そういう気持ちがあったので、ゲームでも想像できるところがあるということを示せるようなものを作りたいんです。だから、「答えはこうですよ」と全部明らかにするのは、あまり好きじゃない。自分が子どものころにやっていたように、いろいろと想像をふくらませることができる作品を作ろうと思っていますね。

ロサンゼルスからリアルタイムで決めていった登場ワールド

――『KHⅡ』に入れるワールドは、どんなふうに選んでいったんですか？

野村　『KH』のときもそうだったんですけど、ワールドは世界観がかぶらないように決めています。抽象的に言うと、緑が多いとか、ゴシック調であるとか、近未来っぽいとか、そういうカテゴリーわけを最初にやって、それぞれにどんなワールドが当てはまるか考えるんです。たとえば、前作には『ターザン』の世界が出てきましたけど、同時に『ジャングル・ブック』というアイデアもあった。ただ、このふたつの世界は、見た目がかなりかぶってしまうので、スタッフにも意見を聞いたりして、どちらかをチョイスしていくわけです。『KHⅡ』のワールドも、同じようにしてひとつひとつ決めていきましたが、ちょうどそのころ、自分はロサンゼルスのディズニー本社で契約の交渉をしている最中だったんですよ。だから、ディズニー本社で「このワールドを使わせてくれ」という打ち合わせをしたその日に、スタッフたちに「このワールドはOKらしいけど、どうかな？」というメールをして、リアルタイムで決めていきましたね。

――前作でメジャーなディズニー作品の大半が出てきたので、新ワールドを選ぶのは大変だったのでは？

野村　たしかに、ワールド決めをする前は「大丈夫かな」という思いがあるにはありました。ただ、『トロン』とか『パイレーツ・オブ・カリビアン』とか、それから『蒸気船ウィリー』などを思いついたときには、「これでいけるな」と感じましたね。半分くらいのワールドは前作とかぶっていますけど、新しいワールドのインパクトがすごく強いので、それがあれば大丈夫じゃないかな、と。あとは、やっぱり続編なので、以前行ったワールドも見てみたいじゃないですか。そういう意味では、新しいワールドと、前作にも出てきたワールドが、いい割合で入ったと思います。

――ゲーム中でシーソルトアイスを出そうと提案したのは、野村さんだとうかがいましたが。

野村　そうです。東京ディズニーシーがオープンするときに招待していただいて行ってきたんですけど、そのときにシーソルトアイスというものが売られていまして。"塩味のアイス"って、ふつうに考えたらおかしいじゃないですか。「なんだこりゃ？」と思って食べてみたら、ものすごくおいしかった。その印象があまりにも強烈すぎて、自分のなかではディズニーのイメージとシーソルトアイスが重なっていたんですよ。それから、ロクサス編が夏休みということで、自分が子どものころ、夏休みに何を食べていたかなと考えると「やっぱりアイスだよな」と。でも、出したいと言ったのは僕ですけど、あそこまで出てくるようにしたのは

今回も哲さんに聞け!

『キングダム ハーツ Ⅱ』

シナリオの謎



『KH』からつづいてきた物語は『KHⅡ』で完結しているが、それでもまだ明かされていないことは多い。今回も物語の謎について、野村氏にくわしく教えていただいた。

（聞き手：大野優子）

――XIII機関が設立された時期を教えてください。

野村　賢者アンセムの弟子たち6人がハートレス化したタイミングですね。「XIII機関」とはメンバーが13人そろったからそう呼ばれるようになっただけで、名前に「XIII」がつく、つかないというのはあまり意味がないんです。『KHCOM』の時点ですでに13人そろっていますが、忘却の城にいるメンバーは単に「機関」と呼んでいたりしますし。

――ハートレスとなった6人の弟子のうち、ゼアノート以外の5人は消えてしまったんでしょうか？

野村　消えたというか、ふつうのハートレスの誰かとしておそらくどこかにいるという感じですね。人間の姿になったのはゼアノートぐらいかなと。

――ゲーム冒頭に出てくる、闇の世界の海岸での「彼に会ってきた。彼は君によく似ている」「お前は？」ではじまるゼムナスとロクサスの会話は、『KHFM』でソラが謎の男とホロウバスティオンで戦った直後に行なわれたのでしょうか？

野村　直後……かどうかはわかりませんがあのあとですね。ゲーム

アルバムに書かれた文章は国内版だけの限定ものです



野島さんですね。自分でもびっくりしたんですよ、「こんなに出すのか！」って(笑)。あれが、野島さんのシナリオの茶目っ気なんだと思います。
——ジミニーメモのアルバムの写真に書いてある文章は、野村さんの手書きですよね。
野村　そうです。あれは、企画とメニューの担当者がなんだか言いづらそうに僕のブースにやってきて、「アルバムの文章を手書きにしたいんです」と切り出してきたんですよ。「いいと思うよ」って言ったら、「いや、野村さんに書いてほしいんですけど」と。そのときに持ってきた枚数があまり多くなかったので、「いいよ、じゃあ書くよ」って引き受けたんですけど、書き終わったものを渡したら、いつ終わりになるんだっていうくらいに、つぎからつぎへと持ってこられたので、「しまった」と思った(笑)。
——あれはソラが書いている文章ですから、ソラが書く字は野村さんの字だと決まったわけですね(笑)。
野村　そうなりますね(笑)。自分の字は、ホームページや広告などで使ったりしていたので、「俺の字だとわかっちゃうけど？」って念を押したんですが、「いや、それでいいんです」と言うんで。ちなみに、あの文章は海外版では削除されるので、国内版だけの限定ものになります。一応、「まさか、北米版だと英語、ヨーロッパ版だとフランス語とかドイツ語とかを俺が書くの？」と聞いたら、「いや、海外版では文章を入れません」と言ってくれたので、助かりました(笑)。

いよいよ明かされる XIII機関の名前に隠された秘密とは

——『FF』シリーズのキャラクターは、どういう基準で選んでいったんですか？
野村　要望が多いキャラクターを出す、という感じでした。ファンのかたがたの意見とスタッフの意見の両方から考えるんですけど、やっぱり要望の多いキャラクターは重なってきますよ。
——『FFVII』からはティファが登場しましたね。
野村　じつはティファは、『KHFM』を作るときに、スタッフのほうから出してほしいと言われていたんです。「肉弾戦という意味で、ティファとのバトルはおもしろくなりそうだ」と言われて、本当はセフィロスとティファを追加したかったんですけど、スケジュール上ひとりしか入らないということで、『KHFM』ではセフィロスを選択した。そういうこともあったので、今回はティファを出そうという話になりましたね。『KH II』のボイス収録は、ちょうど『FFVII アドベントチルドレン』(以下

中、『KHFM』の謎の男がゼムナスだと明言はしてないですけど、攻撃方法とか、『KHFM』での「君は彼に似ている」というセリフとこの場面のセリフをかけたりして、わかるようにしてます。
——ロクサスがゼムナスに名前を尋ねていますが、これがふたりの初対面で、このときロクサスが機関に入ったということですか？
野村　そういうわけではないです。過去にゼムナスとあの海岸で会話を交わしたのは事実だけど、それは初対面ではなくて、実際にした会話もあのとおりではない。ゲーム冒頭の会話はロクサスの記憶と思いが混ざった、彼の夢なんで。ゼムナスの名前を尋ねたロクサスが、逆に「本当の名前を覚えているか」と尋ねられるという部分が、自分は何者かと考えるロクサスの思いを反映していると。ロクサスは自分のもとの名前を知らないじゃないですか。ソラだということを覚えてるなら、おそらくXIII機関には入らなかったと思うんです。
——ナミネとディズが会ったのは『KHCOM』のソラ編後ですか？
野村　そうですね。ソラ編とリク編のあいだに接触してます。ナミネがディズに協力したのは、XIII機関に対抗する立場が一致したからというだけでなく、ソラを守るためでもあります。ソラの記憶を再生させると約束しているので、ソラから離れるわけにはいかない。裏アンセムレポート10にあるように、あのまま忘却の城にソラを置いておくのは危険だというディズの判断があり、ナミネもソラを守るにはディズといなければならないと思ったと。
——トワイライトタウンの屋敷は、XIII機関のものだったんですか？
野村　いえ、関係ないですね。あそこはディズがアジトにしていた場所です。ソラたちが眠っていたのと同じポッドがたくさんありますが、最初はディズが忘却の城からソラたちをポッドごと移してきたんです。XIII機関が作ったそのポッドを模してディズが作った小型のポッドが、あそこに並んでいるという感じですね。忘却の城と同じ白い部屋があるのは、ナミネの部屋として用意されているのであ

次ページへつづく



ティファの存在については自由に考えてほしいですね

『FFⅦ AC』)と同じころにやっていたので、今日の収録は『FFⅦ AC』、明日は『KHⅡ』……みたいになってました(笑)。同じ流れのなかでボイスを録れたので、良かったなと思います。

——ティファと言えば、セフィロスを倒したあとに、クラウドをまじえたイベントが用意されていますね。

野村　あそこは野島さんのシナリオだと、クラウドとティファの関係がもっと具体的に語られていたんですけど、自分のほうで削除させてもらったんです。遊んだ人に考えてもらったほうがおもしろいだろうな、と思って。たとえば、「クラウドにとっての闇がセフィロスならば、光はティファである」という意味で、ティファを人間ではない存在としてとらえてもいいんじゃないかと。ティファがソラたち以外の人と会話しないのは、人間として存在していないからなのかもしれない。もちろん、シドやエアリスたちと同じようにホロウバスティオンの住人だととらえることもできるような表現になってますから、そのあたりは自由に考えてもらっていいと思います。

——ユウナ、リュック、パインの3人は、妖精の姿で出てきますね。

野村　『FF』のキャラクターを、"見た目は人間だけど人間じゃないもの"として出すことを、1回やってみたかったんです。『キングダム ハーツ』はデフォルメされた世界なので、そういった遊びがほしいなと思っていたんですよ。それにプラスして、あの3人が人間の大きさで出てくると、画面がうるさくなるかな、という心配もあって。まあ、彼女たちを出すんだったら、小さくして妖精として出したほうがおもしろい存在になるんじゃないかという考えは、ずっとありましたね。僕は『FFX-2』にはそんなに深く関わっていなかったんですけど、客観的に見た印象として、あの3人組は今回のような位置づけだったわけです。

——『FFⅦ AC』のキャラクターを『KHⅡ』に出す予定はなかったんですか?

野村　ないですね。あんまり新しい作品から出すのもどうだろうと思っていたのと、『FFⅦ AC』の世界自体がかなりシリアスで、ちょっと狂気も混ざっているので、

前ページより

って、忘却の城と空間的につながっているわけではないんです。

——ロクサスのいたトワイライトタウンについて教えてください。裏アンセムレポート12に「トワイライトタウンをデータ化し、ソラの記憶に"世界のコピー"を形成する」という話がありますが……。

野村　あのトワイライトタウンは、本当のトワイライトタウンにあるコンピューター内のデータの世界です。ソラが眠っているポッドとつながるコンピューターがあって、なかにデータの世界が広がっていて、そのコンピューターにⅩⅢ機関たちがハッキングの要領で入りこんできているという。現実のアクセルとかがソラの脳内にそのまま入っているのではなく、ソラの脳がアクセスしているコンピューター内の世界に、いろんなヤツらが侵入してきてるという状況ですね。

——王様はⅩⅢ機関を避けている感じですが、王様とリクが黒コートを着ていたのはⅩⅢ機関にまぎれて彼らの目から逃れるためですか?

野村　そうですね。自分から装っていたくせに、もとの姿にもどったリクが「これでⅩⅢ機関に間違えられずにすむ」と言うのはまあ、ある意味冗談めかしてるわけです。

——裏アンセムレポート2によると、10年以上前に王様はキーブレードを持っていたようですが、王様が現在使っているキーブレードは『KH』の物語中に闇の世界で手に入れたものでしたよね?

野村　当時王様が持っていたそれは、いま使っているのとはちがって光の世界側のものです。だから闇の扉を裏側から閉じるために必要な別のキーブレード……闇のほうのを探しに行ったという。

——仲間になったリクの武器を見ると「ウェイトゥザドーン」という名前のキーブレードだとわかるんですが、これはソウルイーターが変化したものなんですか?

野村　そういうイメージでデザインしました。リク自身はずっとソウルイーターとして使ってきたから、変化したあともそう呼んでるんですけど。キーブレードはもともと、どこかでパパーンと手に入るようなものじゃないんで、リクの場合はソウルイーターが媒介と

そこから『KHⅡ』のムードになじませるのは難しいということもあって。どうしても合わないものを無理して入れようとは思わなかったですね。
――キャラクターと言えば、これまで謎だったⅩⅢ機関のメンバーが『KHⅡ』で全員姿を現しました。彼らの設定は、野村さんが考えているんですか？
野村　いや、全部が全部、自分で決めているのではなくて、何人かで考えています。ただし、ナンバー1がゼムナスで、ナンバー13がロクサスというのは、ⅩⅢ機関の設定を作るさいに最初から決まってました。
――『KHCOM』で消えたメンバーを闘技大会とかでゲスト的に出そう、みたいな話はなかったんでしょうか？
野村　やりたいとは思っていたんですけど、口に出しては言わなかったですね。『KHCOM』で消滅しているメンバーが出てきたら、なぜ彼らが出るのかという設定やイベントを用意しないといけないし、バトルを作る作業量も必要になる。スタッフも「せっかくムービー用のモデルがあるのに、もったいない」とは言っていたんですけど、今回のスケジュールでは、そこまでのムチャは言えなかったですね。僕は、ⅩⅢ機関は結構好きなんですよ。とくにルクソードは、あの妙にツヤのある物腰がカッコ良くて気に入ってます。
――世間では、ゼクシオンの人気が高いようです。
野村　ゼクシオンは謎が多いですからね。彼だけ武器を持った姿で登場してないですけど、それは武器がないというわけではなくて、戦わずして消滅したのでわからない、という感じですね。一応、どんな武器を持っているのか考えてはいますが、もしかしたら今後お見せする機会があるかもしれないので、秘密にしておきます。そういえば、存在しなかった世界にⅩⅢ機関のメンバーに対応した墓標があって、そこに武器の絵が入っているんですけど、そこでゼクシオンが問題になったんですよ。「えっ、そんなところでゼクシオンの武器のネタバレしちゃうの!?」と(笑)。それはちょっと、ということで、武器の絵が見えないくらいに墓標を壊すことになったんです。
――以前から野村さんは「ⅩⅢ機関のメンバーの名前に秘密が隠されている」と言っていましたが、その答えを明かしていただけますか？
野村　彼らの名前を英字でつづると異端の印としての「X」がかならず入っている、というのは以前に話しましたよね。その「X」を抜いた残りの文字が、人間だったときの本名のアナグラムになっている、というのが真相です。これについては、ロクサスに名前がつけられるシーンのイベントを入れておきたかったんですよ。まず「SORA」という文字が出てきたあと、「ROAS」という順番に入れかわって、最後に真ん中へ「X」がバーンと入り、「それを名乗れ」と言われる……といったイメージを持っていたんですけど、時間的に作るのが難しいということであきらめました。

『キングダム ハーツⅢ』の構想はすでに完成している!?

――今回のテーマソング『Passion』も、前回から引きつづいて宇多田ヒカルさんが歌っていますね。
野村　ファンのかたがたには『キングダム ハーツ』＝宇多田さんというイメージが強烈に残っていると思うので、それを変えてしまうという考えはなかったですね。今回は、前作のときよりも長い説明文を書いて、宇多田さんのほうにお渡ししました。最後のシーンで流れるということは決まっていたので、自分としては"ソラとリクの再会"がテーマになっています。「再会そのものというイメージで、ある意味ハッピーな感じ」「『光2』のような感じ」と書きましたね。

なってキーブレードが姿を現したというわけです。
――ウェイトゥザドーンを直訳すると「夜明けへの道」になりますが、「夜明け＝昼と夜のはざま」ということで、このキーブレードははざまの世界のものなのでしょうか。つまり、ソラ、王様、リクの持つキーブレード3本が、光、闇、はざまの3つの世界を表している？
野村　まあ、どこに属するものかと言われればそういうことになりますが。ただ「ウェイトゥザドーン」という名前がそれを意味しているわけではないですね。この名前は『KHCOM』のリク編の最後にリクが「夜明けの道さ」と言う、リクのこれから進む道を示唆する場面からきています。
――裏アンセムレポート13に、ディズの唯一の疑問点として「ホロウバスティオンの地下の扉をゼアノートがどうやって開いたか」というのがあるのですが……。
野村　これについてはまだ話せないですね。ただまあ、想像できる範囲かな、とは思いますが。
――「扉を開く」と言えば、前作の話になりますが、リクがデスティニーアイランドの扉を開いたときに闇を呼んでしまったのはなぜなんでしょう？　"光の勇者"とも呼ばれるキーブレードの勇者としての力が、闇につながったのは。
野村　現在はソラたち以外のキーブレードの勇者がいなくて、ソラたちが"光の勇者"とも言うべき行為をしているからそう呼ばれていますが、本来のキーブレード使いには、前作のアンセムレポート8や今回のシークレットムービーにあるように「混乱をもたらした者もいれば平和をもたらした者もいる」ということです。
――ひょっとすると、存在しなかった世界でシグバールがソラに向かって「今までのやつらに比べれば随分とお粗末だがな」と言うのは、いままでのキーブレード使いたちと比較しているわけですか？
野村　まあ、そうですね。「シグバールはほかのキーブレード使いに会ったことがある」というのをにおわせたんです。それ以上のことについては……いろいろと想像してみてください。

――シングルバージョンだと、後半に「子供が生まれるそうだ」とか「年賀状は写真付き」といったフレーズが入っていますよね。

野村　じつは、「こういう曲になりました」と言われて完成版をいただいたあと、それに合わせてムービーを作って、もうすぐ完成するというところに、「シングルバージョンができました」と言われて聞いてみたら、後半部分の歌詞が追加されていて。だから、僕らはそんなフレーズがあることを知らなかったんです。逆に、最初からあの部分が入っていたら、どうやってムービーに落としこめばいいんだ、という問題が生じて大変だったかも(笑)。宇多田さんのほうで、あの部分は『キングダム ハーツ』では使えないだろうということを、わかってくれていたんでしょうね。

――エンディングでは、曲と映像のシンクロ具合が見事でした。

野村　『KH』のときもピタッとハマっていましたけど、今回の曲はピアノからしっとりとはじまる感じだったので、映像との合わせどころは前回よりもかなり難しかったですね。曲とシンクロしている部分の映像は、前回だとソラとカイリがつないでいた手を離すシーンだったんですが、今回は逆にふたりが手をつなぐシーンになっているんです。編集段階では、そのつないだ手を何秒見せるかで結構もめました。「もうちょっと長く見せたほうがいいんじゃないか」という声もあったんですけど、「いや、チラッと見えるだけでいいんだ」と言って、つないだ手が一瞬だけ見えるくらいの短さに切ってあります。外部の編集のかたからは「ホントに冷たい人だ」と言われましたけどね(笑)。

――エンディングの最後のシーンで王様から手紙が届きますが、そこに書かれている内容が気になります。

野村　そのシーンは、手紙の内容を出すか出さないか、最後の最後まで悩んだすえに、みなさんに想像してもらいたいので出さないことにしたんです。どんなことが書かれているかは、手紙を見ている3人の表情……ソラはキョトンとしていて、リクはニヤリと笑っていて、カイリはちょっと心配そうな顔をしている、というところから読み取っていただければと。「やあ、久しぶり」みたいな内容なら、みんなニコニコしていると思うので、少なくともそういった内容ではないですね。本当は、あのあとにもう少し映像がつづく予定で、それを見れば手紙の内容がわかるようになっていたんですよ。その映像は、何かの機会があったときにお見せできるかもしれません。

――エンディング後には、今回もシークレットムービーが用意されていますよね。これは、どんな意味を持っているのでしょうか？

野村　じつは、自分の頭のなかでは、あのムービーの具体的な設定がもうできているんですよ。前回のシークレットムービーは、続編が作れるかどうかもわからない状況下で内容を考えていたので、おぼろげな部分もあったりしたんですけど、今回はすでに「これはこうだ」という設定が頭にあるんです。

――あれは未来なんですか、過去なんですか？

野村　一応、あれは過去のエピソードではあります。でも……うーん、どう言えばいいんだろう。過去なんですけど未来のようにも思える、という感じですね。

――鎧姿の人物が3人出てきますが、あれは誰なのでしょうか？

野村　あの3人は、これまでに出てきていない人たちです。じつは、もう名前も決まっていますよ。ムービーを作った当時は、彼らの設定しか考えてなかったんですけど、いまは自分のなかのイメージをより鮮明にするという意味で、「こういう顔かな」となんとなく絵を描いたりしてます。

――王様、ソラ、リクのキーブレードも出てきますね。

野村　「鎧の3人は彼らではないけれど、無関係といったわけでもない」という表現です。途中に出てくる「Keyblade War」という単語は、キーブレードの戦いが



鎧姿の3人はもう名前まで決まっています



あった、という意味合いですね。『KH』の謎は、『KHⅡ』でほとんど解決していると思うんですけど、キーブレードについてはまだ明かされていない部分があるんですよ。前作のアンセムレポート8の一節もムービー中に出てきますが、それは「これの意味するところが、まだ説明されていませんよ」ということなんです。

――となると、もう『KHⅢ』の構想がある？

野村　うーん……アイデアはあるんですけど、いかんせん、うちのチームはつぎに別のタイトルをやる予定なんですよ。だから、いま『KHⅢ』を作っているわけではないですし、これから作る予定もいまのところありません。頭のなかに構想はありますけど、それが世に出るのか、このまま頭のなかにあるだけのものになるのかは、まだわかりませんね。

続編を望んでくれていたユーザーへのメッセージ

――では、前作のようにファイナルミックス版が発売される可能性はあるのでしょうか？

野村　本当は、『KHⅡ』は最初からファイナルミックス版のつもりで作っていたんです。当初の企画では、英語ボイスも一緒に入れたいと思っていたんですが、容量がパンパンになってしまったり、英語ボイスの収録が遅れてしまったりしたこともあって、実現できませんでした。『キングダム ハーツ』は、『FF』とくらべると、英語版で遊びたいという要望が多いんですよ。おそらく、『KHFM』から入ってきたファンのかたにとっては、前作は英語で遊んだのに『KHⅡ』は日本語になっているから、違和感があるんでしょう。おかげさまで『KHFM』も結構なセールスを記録したので、『キングダム ハーツ』は英語ボイスなんだと思っているファンのかたも多いみたいなんです。だから、ファイナルミックス版はどうしようかなあ、と悩んでいるところですね。

――ファイナルミックス版が出ることになったら、英語ボイスになる以外にも追加要素を期待するユーザーのかたが多いでしょうね。

野村　もしやるんだったら、そういう要望には応えないといけない、しかも前作のときのレベルではダメだろうな、とは思っています。でも、完成度は『KH』よりも『KHⅡ』のほうが圧倒的に高いので、そこからどのようにチューニングをかければいいのか、困ってしまいますね。さらに、容量の問題をどうやって解決するのか考える必要もありますし。

――野村さんのことですから、すでにファイナルミックス版に向けて何か考えてあるんじゃないですか？

野村　じつは、僕のなかでは、すごくでっかい切り札を用意しているんですけど、それはまだ言えません。実現したときのお楽しみ、ということで（笑）。それ以外の話をすると、僕は『KHⅡ』でキノコ系のハートレスを出せなかったのが、すごく心残りなんですよ。当初の企画には、キノコ系ハートレスを使った新しいネタがあったんですけど、あまりにも壮大すぎて作るのに時間がかかりそうだったので、カットしたんです。その結果、キノコが1体もいなくなってしまった。スタッフには、「何かが足りない。何かが足りない。そうだ、キノコがいない」って、ずーっと言っていたんですけどね（笑）。ファイナルミックス版があったら、キノコを出せるといいな、とは思います。

――ちなみに、いま海外版を作られているそうですが、何かプラスアルファの要素は入っているんですか？

野村　いや、とくに何もないです。3ヵ月くらいで北米版を作っているので、ほとんどローカライズ（翻訳）作業しかできなくて。そのあとにはヨーロッパ版の作業があるので、もしファイナルミックス版をやるとしても、そのあとになると思います。

――それが実現したら、つぎに手がける予定だった別のタイトルの進行が遅れてしまいますね。

野村　そこは、やりようだとは思いますよ。実際、自分ひとりでは、もうそのタイトルに取りかかっていて、プロットを考えたりキャラクターを考えたりしてますから。ちなみに、『FFⅦ AC』のなかに、そのタイトルの秘密が意外な形で隠されていたりする（笑）。

――では最後に、『KHⅡ』ユーザーのみなさんへ、野村さんからのメッセージをお願いします。

野村　『KHⅡ』は、開発スタッフのモチベーションがすごく高くて、妥協せずにクオリティを追求できたんですが、それはファンのかたがたの続編を望む声が大きかったからです。先ほども話したように、もし望まれなかったら、頭のなかにあった続編の構想は世に出てこなかったはずなので、こうして『KHⅡ』を作ることができて、本当にありがたいかぎりです。『KHⅡ』の物語は完結しましたが、シークレットムービーとか、最後の王様の手紙とか、アンセムレポートの内容とか、謎はまだまだ残っています。自分のなかでも、『キングダム ハーツ』の物語は完結していないので、もし「まだこの世界に触れていたい」と思っていただけるなら、いずれはそれを実現できる日がくるんじゃないかと思います。それから、今回、自分の近くにいる人たちから言われてうれしかったのが、「ゲームをやっていて感動するのはよくあるけど、温かい気持ちになれたのは『KHⅡ』がはじめてだ」という言葉でした。『キングダム ハーツ』は"心"がテーマなので、もしも続編を作る機会があるならば、そうやって心に何かが残るような、心に何かを訴えかけられるようなものを作りたいですね。

（2006.1.20
スクウェア・エニックスにて収録）

ディレクター＋コンセプトデザイン
野村哲也
TETSUYA NOMURA



自分だけが知っている本作の秘密

ゼアノートの名前には、ふたつの意味があります。英字にして「X」以外の文字を並べかえると、「No Heart」と「Another」になるんですよ。これらの意味はシークレットムービーにもつながってます。

シークレット30
ジミニーメモ完成ガイド
イラストギャラリー
野島一成インタビュー
野村哲也インタビュー

キングダム ハーツII アルティマニア さくいん

KINGDOM HEARTS II ULTIMANIA INDEX

か行
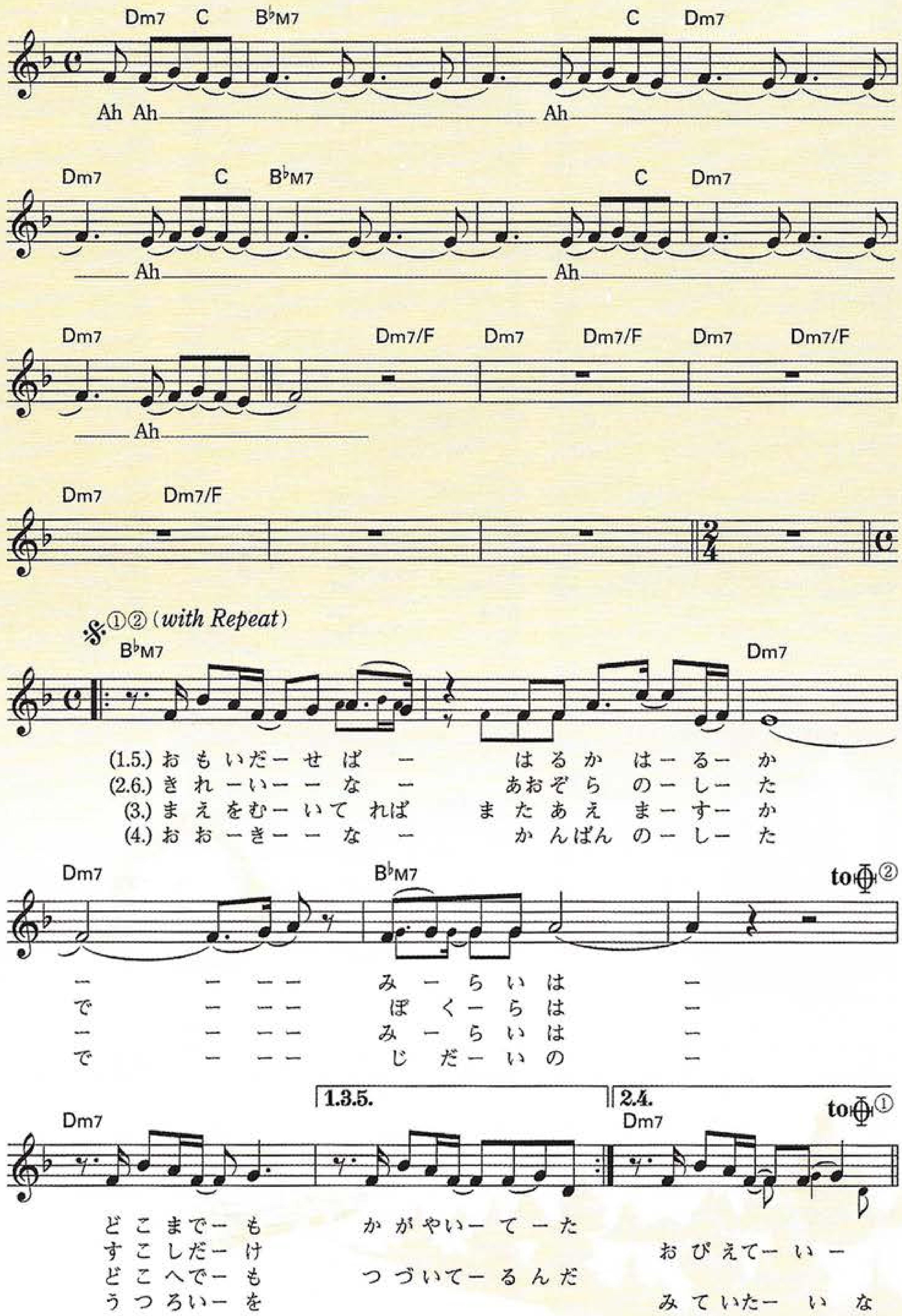
さ行

ま行



Passion ~opening version~

Written by Utada Hikaru Arranged by Utada Hikaru



思い出せば遥か遥か
未来はどこまでも輝いてた
きれいな青空の下で
僕らは少しだけ怯えていた

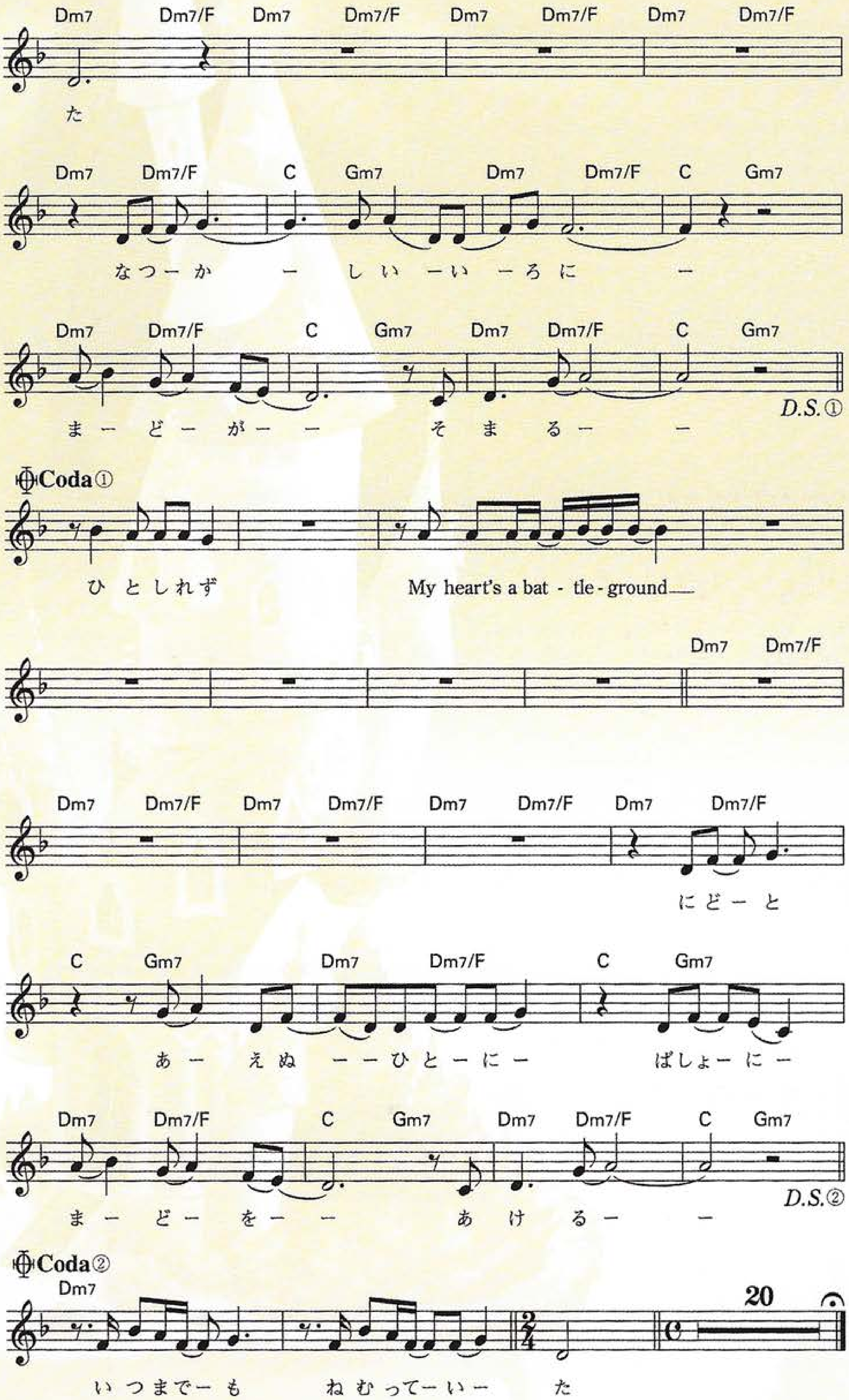
懐かしい色に窓が染まる

前を向いてればまた会えますか
未来はどこへでも続いてるんだ
大きな看板の下で
時代の移ろいを見ていたいな

人知れず
My heart's a battleground

二度と会えぬ人に場所に
窓を開ける

思い出せば遥か遥か
未来はどこまでも輝いてた
きれいな青空の下で
僕らはいつまでも眠っていた


Dm7 Dm7/F Dm7 Dm7/F Dm7 Dm7/F Dm7 Dm7/F
た
Dm7 Dm7/F C Gm7 Dm7 Dm7/F C Gm7
なつー か ー しい ーい ーろ に ー
Dm7 Dm7/F C Gm7 Dm7 Dm7/F C Gm7
まー どー がー ー そ ま るー ー
D.S.①
Coda①
ひとしれず
My heart's a bat - tle - ground
Dm7 Dm7/F
Dm7 Dm7/F Dm7 Dm7/F Dm7 Dm7/F Dm7 Dm7/F
にどー と
C Gm7 Dm7 Dm7/F C Gm7
あー えぬ ーーひとーにー ばしょー にー
Dm7 Dm7/F C Gm7 Dm7 Dm7/F C Gm7
まー どー をー ー あ け るー ー
D.S.②
Coda②
Dm7
20
いつまでー も ねむってーいー た



SE-MOOK

KINGDOM HEARTS II ULTIMANIA

キングダム ハーツII アルティマニア



STAFF

出版・編集
株式会社スクウェア・エニックス【http://www.square-enix.com/jp/】
是枝良昌（Editor in Chief）
大矢和裕／斉藤和紀／鈴木和夫（Editor）
阿部謙一／飯坂佳裕（Product Manager）

企画・構成・執筆
株式会社スタジオベントスタッフ【http://www.bent.co.jp】
山下　章（Director／インタビュー聞き手）
大出綾太（Sub-Director／ここに注目／グミシップ／インタビュー構成）
板場利光（Sub-Director／シナリオ／エネミー／シークレット／インタビュー構成）
山中直樹（バトルキャラクター／ゲームシステム／エネミー）
小石朋仁（エネミー）
白川大輔（ミニゲーム／エネミー／シークレット）
大野優子（プロローグ／キャラクター／シナリオ／インタビューサポート）
大出啓太（ミニゲーム）
豊田知行（マップ／シナリオ／シークレット）
木村昌弘（ゲームシステム／エネミー／シークレット）
中谷　薫（ミニゲーム）
日下部智子（インタビューサポート）
志賀　修（ゲームシステム／シークレット）
菅沼慎太（シナリオ／エネミー／シークレット）
大津佳之（シナリオ／シークレット／インタビューサポート）
末崎進一（グミシップ／シークレット）

インタビュー撮影
有限会社ハンド・メイド【http://www.handmade.co.jp】
柴泉　寛
佐々木敏雄

マップCG
高橋政輝

デザイン&DTP
株式会社ウァン【http://www.wan-inc.com】
神田奈保子
堂　和昌
金子真呼
奥野良子
井村　旬
鳥海　慧

協力
株式会社スクウェア・エニックス
『キングダム ハーツII』開発チーム

監修
ブエナ ビスタ ゲーム ジャパン
株式会社スクウェア・エニックス
『キングダム ハーツII』開発チーム

2006年3月16日　初版第1刷発行

発行人　田口浩司
発行所　株式会社スクウェア・エニックス
〒151-8544
東京都渋谷区代々木3-22-7
新宿文化クイントビル

印刷所　凸版印刷株式会社

<書籍内容についてのお問い合わせ>
書籍編集部：03-5333-0879
月～金曜日12:00～18:00（祝祭日および弊社指定休日を除く）
<販売・営業についてのお問い合わせ>
出版営業セクション：03-5333-0832
月～金曜日10:00～18:00（祝祭日および弊社指定休日を除く）

ゲームの攻略方法やデータなどのご質問についてはお答えしておりません。
また、攻略以外のお問い合わせの場合でも、ご質問内容によってはお答えできない場合がございますので、あらかじめご了承下さい。
※通話料はお客様のご負担になります。

乱丁・落丁本はお取り替えいたします。
ただし、古書店でご購入されたものについてはお取り替えに応じかねます。

定価はカバーに表示してあります。

2006 SQUARE ENIX
Printed in Japan

ISBN4-7575-1621-5　C9476　雑誌コード62011-50

DISNEY SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS

キングダム ハーツII

ISBN4-7575-1621-5

C9476 ¥1900E

9784757516212

1929476019004

定価：本体1,900円＋税

雑誌　62011-50

SQUARE ENIX.